Sólo 350 Ptas.

2,1€

PC • PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy Color • Dreamcast y mucho más...

Año I - Nº 5

Juegos & Cía.



Reportaje



Compras navideñas
No te la juegues en Reyes

Test

DC



Soul Calibur, la revolución

Test



N64

Donkey Kong 64, la familia al completo

Test



Pokémon: ¡Búscalos a todos!

Tomb Raider, The Last Revelation

Lara te espera en Egipto

Incluye solución: Todas las pistas para llegar hasta el Templo de Karnak

Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos

Juegos & Cía.
Nº 5
Enero 2000

Blanca Navidad

Es hora de escribir la carta de los Reyes Magos para pedirles todas esas cosas que durante un año nos hemos reservado específicamente para estas entrañables fechas.
Y es que la impaciencia ha podido con los que suscribimos y, en un ataque de historia Navideña, los redactores de Juegos & Cía. nos hemos lanzado a comprar como locos para sacar unas fotitos y ponerles las cosas más sencillas a Melchor, Gaspar y Baltasar. De paso, hemos confeccionado un reportaje que esperemos os sirva de referencia –si queréis– para vuestras futuras compras de videojuegos.
Además, os ponemos en bandeja titulazos de los gordos, de los que marcan una época: «Donkey Kong 64», «Soul Calibur» y las primeras estaciones en el viaje Egipcio de Lara Croft. ¡Ahi, y feliz año, década, siglo y milenio nuevo...

La redacción

Sumario

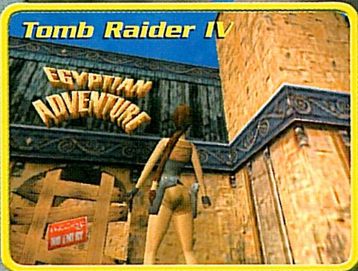
Algunos de vosotros nos pedís trucos o pistas para superar esos difíciles escollos. ¡Tomad nota de la solución al misterio!



Sega se pone seria y dirige sus disparos al genial «Gran Turismo».



¿Es un avión, un ventilador, un jamón curado...? ¡No!, es un angelito loco...



Lara se mete en camisa de once varas con Egipto como fondo histórico.



Plataformas clásicas para un juego que abraza con fuerza las 3D.



Para muchos es el mejor juego de lucha creado jamás. ¿Exagerados?

Juegos & Cía. So[rteos]

Con las Navidades, el corazón de medio mundo se enternece y los bolsillos se ablandan en busca de videojuegos... ¡participa en los sorteos y ahórrate unas pelas! Volantes, tarjetas 3D, camisetas...

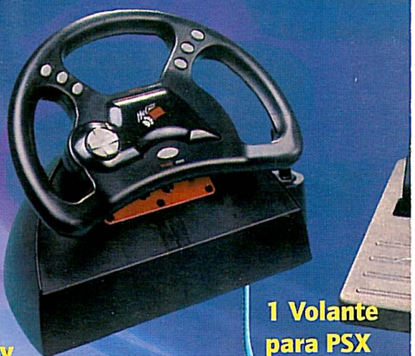


Pág. 83



Pág. 54

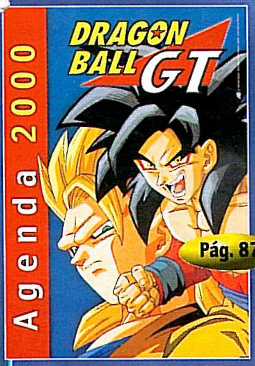
5 Camisetas serie limitada Rally Championship



1 Volante para PSX

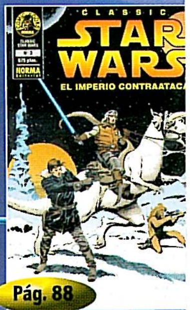

Pág. 5

5 Camisas Radical Drive



Pág. 87

10 Agendas 2000 Dragon Ball



Pág. 88

5 Comics de Star Wars



rteos



1 Tarjeta de sonido Maxi Sound Fortissimo



Pág. 81

25 Botellas para ciclistas



10 Camisetas Indiana Jones

Pág. 85

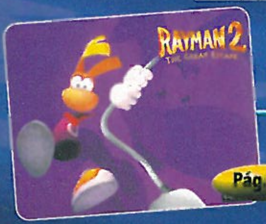


Pág. 47



Pág. 6

5 Juegos de Star Wars



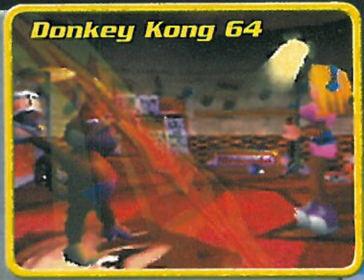
10 Alfombrillas Rayman 2

Pág. 37



Pág. 74

1 Joystick Panther XL y 1 RDX para PC



Nintendo empieza a recoger lo que sembró... ¡hace 20 años!



Un original arcade con muchas dosis de hormigas e insectos.



La Liga Española tiene un buen espejo en el que mirarse. ¡Viva el *modo manager*!



Desciende a la velocidad *del piño limpio* con tu tabla bajo los pies.



Crah se enfunda el mono y *corre que se las pela*. Más karts para otro héroe...



El conejo de la suerte viaja más allá de su madriguera...

Otras...

Sonic calza Reebok

Si tienes 68 bloques de memoria libre en tu VM y quieres ser el campeón de europa de «Sonic Adventure», sólo tienes que *bajarte* de la web oficial de Sonic el archivo Sonic European Speed Challenge y conseguir las cinco zapatillas Reebok que el Dr. Robotnik le ha birlado al erizo azul de su armario y que ha repartido por la fase Esmerald Coast. Cuando la hayas conseguido, *sube* el tiempo que has hecho a la web oficial y echa un vistazo a los demás *scores* de los otros partipantes. Tienes de tiempo hasta el 14 de enero del 2000 ¡suerte!

Colorines para N64

Y es que es mejor renovarse que morir. Nintendo ha sacado una versión especial de su Nintendo 64 con la carcasa en seis colores que van pasando desde el azul, rojo y naranja hasta el verde, morado y negro transparente. Si te aburre el negro normal, ¡hazte con alguna de ellas! sin aumento de precio.

El poder de la fuerza

«Star Wars: Power Battles» es el nombre del próximo título sobre Star Wars que saldrá en PlayStation y que no tiene nada que ver con juego de lucha *one vs one* alguno. Bajo este sugerente nombre Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi y algunos de los miembros del consejo Jedi se verán poligonizados en una aventura con tintes arcade.

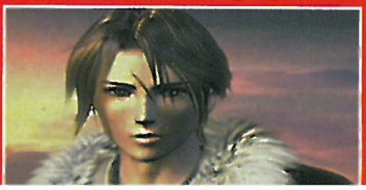
Daikatana muy cerca

La espada mortal de John Romero –uno de los creadores de los legendios «Doom» y «Quake»– sigue su curso y está a punto de ser lanzada en el mercado americano. Os recordamos que será un juego de acción en 3D con perspectiva en primera persona, con cuatro zonas en diferentes espacios temporales y que nos veremos acompañados por dos amigos que serán controlados por el ordenador.

Lo + Caliente

Final Fantasy IX para N64

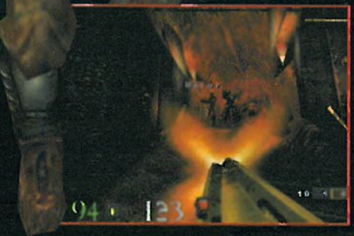
Los rumores dan paso a la noticia y tanto Nintendo como Square Soft han zanjado las disputas que les separaba desde hace varios años. ¿El resultado de esa reconciliación?, el lanzamiento de la novena parte de «Final Fantasy» durante las navidades del 2000: 765 Mb y dos Expansion Pak en paralelo para una obra de arte hecha videojuego.





«Quake III Arena» viene con ganas de fiesta

La esperada *demo* de «Quake III Arena» por fin está disponible en la página web www.quakearena.com. Esta muestra no trae *lo que se dice* muchas novedades, pero las pocas que hay son muy apetitosas. Para empezar id Software ha incluido un nuevo escenario a los tres aparecidos en el *test*, que encandilará a los jugones que precisen de pocos amigos para echarse la partidita de marras o que quieran un desarrollo rápido y sangriento. La otra gran novedad ha sido la inclusión de los necesarios *bots* para jugar en modo multijugador sin ´conexión a Internet, además de aparecer nuevos skins y el rediseño de algunas partes de los escenarios y de las armas.



La *demo* lanzada muestra mejores maneras que la versión *test* pero aún le quedan importantes mejoras para vencer al impresionante «Unreal Tournament» de GTi.



Ya que hablamos de «Quake III Arena» os podemos avanzar que la presentación oficial en España se celebró el pasado día 30 de Noviembre en el *madrileño* Planet Hollywood. Lo que se enseñó no nos sorprendió apenas ya que fueron imágenes sacadas de la propia *demo*, sin embargo, nos sirvió para saber cosas muy interesantes que os contaremos en los próximos numeros. Hasta entonces, nada mejor que bajarse la *demo* de 50 megas o quedarse con las imágenes de estas noticias.



Y terminamos hablando de un rumor que no ha sido ni desmentido ni confirmado y que asoló la *red de redes* ésta última semana: y es que el jueguecito en cuestión puede salir para Dreamcast a finales de verano y aprovechar al 100% las posibilidades *network* de la consola. Suena bien ¿eh?



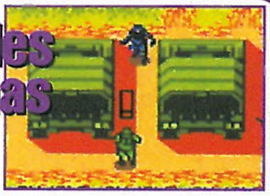


Conquista la galaxia o muere bellaco

El mes pasado os hablamos de lo que puede suponer «Homeworld» para la estrategia 3D. Bien, en esta ocasión os hablaremos de lo que va a llegar en este apartado: «Imperium Galáctica 2» es un juego desarrollado por la compañía Digital Reality para GTi que estará en perfecto castellano unos días después de que estrenemos el mes de febrero. Su desarrollo es similar al de «Homeworld» salvo que contaremos con tres tipos de razas con objetivos y tecnologías diferentes. Aquí lucharemos por la supremacia sobre las otras civilizaciones hasta llegar a la conquista de la galaxia que, dicho sea de paso, será en 3D al igual que el programa de Sierra, pero diferenciándose de éste en que posee muchas opciones del hispano «Space Clash».







De las grandes a las pequeñas

Atención señores, esto es importante: ¡Metal Gear Solid! va a tener una versión para la portátil de Nintendo y la mascota favorita de los *segamaníacos* para la injustamente apartada Neo Geo Pocket Color. Se sabía de hace tiempo que Sega estaba programando una versión de «Sonic» para Neo Geo Pocket Color pero lo que desconocía todo el mundo es que el *Sr. Snake* estaba a punto de dar el salto a la Game Boy Color.

Pues por lo que hemos podido ver, «Metal Gear Solid» tiene un nivel técnico bastante mayor a lo visto en la anciana MSX –y ya es decir–, y es que el Sr. Kojima lleva unos cuantos meses preparando algo grande. Otros juegos de Konami para los 8 bits será «Track and Field» y «Castlevania 2» que salen en el mes de febrero. Un título bomba que también saldrá para Game Boy Color es «Tomb Raider», que contará con una calidad impresionante.

La otra sorpresa viene de mano de Sega y Snk. La versión de «Sonic» que están realizando parece que será una mezcla entre «Sonic 1 y 2» de Master System con los colores, definición y movimientos de una Mega Drive. Su salida es aún desconocida y su llegada a España todavía más. El patio de las portátiles no se está quieto...





Sam Forrest a la carga

Con la reciente visita de Sam Forrest a nuestro país, nos hemos podido enterar de noticias tan interesantes como que el nuevo «Carmaggedon» está más próximo que nunca. Según nos contó, la tercera parte del clásico no sólo consistirá en correr, sino que tendremos misiones alternativas para finalizar el circuito. El *engine* está terminado y faltan unos pequeños retoques como el de la animación del atropello de los peatones, que esta vez será más sangriento que nunca. Se espera para el mes de Marzo o Arbril.



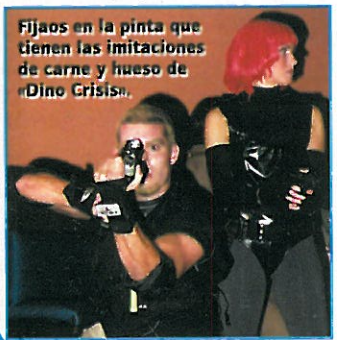


El otro programa tiene el nombre de «Titanium Angels» y será una especie de «Tomb Raider» con muchísima más acción. Por desgracia aún queda mucho por programar y no lo veremos en el mercado hasta finales del 2000.

Presentaciones hasta debajo de las piedras



El mes de Noviembre ha sido uno de los más agitados. Varias presentaciones para un montón de juegos que romperán moldes: «Tomb Raider IV», «Dino Crisis», «Final Fantasy VIII», «Dracula», «El Imperio de las Hormigas»... la lista es interminable, al contrario que nuestras fuerzas, que cada día se agotan antes. Pudimos ver el *cuerpazo* de Lara Weller encarnando a Lara Croft en el pequeño convite que realizó Proein, aunque hay que reconocer que nos reimos mucho en la presentación de «Dino Crisis» con los personajes y los dinosaurios de carne y hueso.



Fijaos en la pinta que tienen las imitaciones de carne y hueso de «Dino Crisis».

Y para acabar nos quedamos anodadados en el *combo* para presentar «Dracula» y «El Imperio de las Hormigas»: magia y lectura de mentes incluidas... ¿sobreviviremos?



La piratería mata a tus héroes...

Con un presupuesto de 100 millones de pesetas, Sony Computer Entertainment España ha decidido concienciar a la gente de los problemas que provoca la piratería con un *spot* de televisión bastante terrorífico...

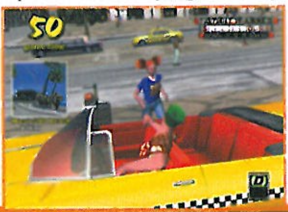
El anuncio fue rodado en el conocido Cementerio de la Almudena de Madrid y presenta a una niña con una rosa que se va a despedir de los protagonistas de «Syphon Filter», «Tekken 3» y de «Crash Bandicoot». Será emitido durante las Navidades.



'Igualicos' que la recreativa

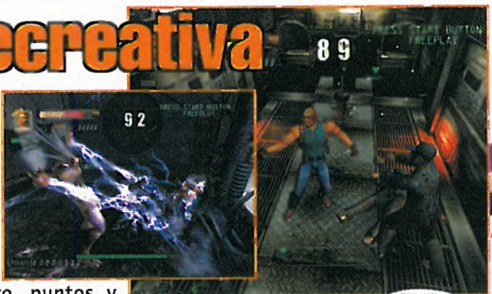


La que se avecina amigos. Sega ya tiene en el candelero varios de los títulos que han partido el *bakalao* en los salones recreativos. «Crazy Taxi», «Zombie Revenge» y el espectacular «Virtua Striker 2000» están a punto de lanzarse al mercado... unos en Europa y otros en Japón.



El primero llegará a España en el mes de Enero con el mismo planteamiento visto en la recreativa: el objetivo consiste en recoger al mayor número de pasajeros para conseguir dinero, puntos y, sobre todo, tiempo para que no se agote esta frenética carrera.

El juego parece exacto a la versión recreativa –principalmente porque se programó bajo la placa Naomi– y... ¡ya casi está aquí! El otro juego llegará el año que viene y aunque está bien, no es lo que se dice un *súper bombazo* recreativo. Cogiendo las bases de un *survival horror* y la de «Dynamite Cop», Sega ha programado un título bastante superior pero nada más. Para el final dejamos el nombre que más problemas dará al «ISS PRO» de Konami: «Virtua Striker 2000» promete mucho espectáculo, goles y gritos...





Otras...

¿Que «Ridge Racer» de PS2 tiene esta pinta?

Éste es el aspecto tan espectacular que mostrará uno de los títulos estrella de la cada día más próxima PlayStation 2. ¿Su nombre? «Ridge Racer 5» o «The New Ridge Racer»... y es que una imagen vale más que mil palabras.



Nintendo no perdió nada

En el número tres de nuestra revista –y en esta misma sección– os informábamos de las pérdidas que Nintendo había sufrido durante su primera mitad del año fiscal. Pues bien, en un error de traducción convertimos en números rojos lo que simplemente eran previsiones de ventas. Y es que pasamos por alto que para perder algo, primero hay que tenerlo.

¡Lara es mía y solo mía...!

Mientras Sony siga obligando a Eidos, los usuarios de Dreamcast se quedarán sin las peligrosas curvas de la señorita Croft. Y es que ante la pregunta de una posible versión para DC realizada durante la presentación oficial del juego, los responsables de Proein/Eidos se *fueron por los cerros de Úbeda*. Aquí hay gato encerrado ¿no os parece?



Novedades del Mes

24 Horas de Le Mans


Género: Velocidad
Compañía: Infogrames
Precio: 6.990 ptas.
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Armada


Género: Acción 3D
Compañía: Acclaim
Precio: Sin confirmar
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Barbie Race & Ride

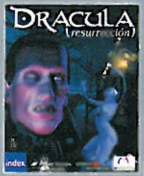

Género: Educativo
Compañía: Sony
Precio: 3.450 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Beauty and the Best


Género: Plataformas
Compañía: Disney
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Corsarios Gold


Género: Estrategia
Compañía: Microïds
Precio: 6.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Dracula (resurreción)


Género: Aventura
Compañía: Microïds
Precio: 6.990 ptas.
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

El Tornado Devorador


Género: Plataformas
Compañía: Nintendo
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Game Boy Galery 3


Género: Varios
Compañía: Nintendo
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Hangsim


Género: Simulador
Compañía: Wilco
Precio: Sin confirmar
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Dinamic Kids 2


Género: Varios
Compañía: Dinamic
Precio: 3.500 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Millennium Soldier


Género: Acción 3D
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC **DC**

Panzer Elite


Género: Estrategia
Compañía: Psygnosis
Precio: Sin confirmar
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

PC Atletismo 2000


Género: Deportes
Compañía: Dinamic
Precio: 2.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

PC Fútbol 2000


Género: Deportes
Compañía: Dinamic
Precio: 2.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Pizza $yndicate


Género: Estrategia
Compañía: Dinamic
Precio: 2.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Ready 2 Rumble

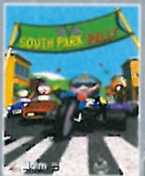

Género: Lucha
Compañía: Infogrames
Precio: 8.490 ptas.
Plataforma: PC **PSX** **N64** GBC **DC**

Red Dog


Género: Velocidad
Compañía: Novotrade
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Soul Calibur


Género: Lucha
Compañía: Namco
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

South Park Rally


Género: Velocidad
Compañía: Acclaim
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Supreme Snowboarding


Género: Deportivo
Compañía: Infogrames
Precio: 6.990 ptas.
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Tonic Trouble


Género: Plataformas
Compañía: UbiSoft
Precio: 4.895 ptas.
Plataforma: **PC** PSX **N64** **GBC** DC

Turok Rage Wars


Género: Arcade
Compañía: Acclaim
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** **GBC** DC

WW Soccer 2000

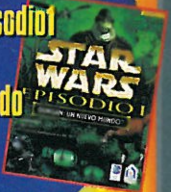

Género: Deportes
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Y además...

Entre polvorones navideños llegan interesantes novedades que encandilarán a los más caseros. Para PlayStation tenemos «Ace Combat 3», Ergheiz» y «Gran Turismo 2». Para Nintendo 64 el terrorífico «Resident Evil 2», «NBA 2000» y «WCW Mayhem», la plataforma PC se llevará grandes juegos como «Imperium Galactica II», «Indiana Jones y La Máquina Infernal» o «Sid Meier's Alien Crossfire». Para finalizar, Dreamcast tendrá un título muy importante llegado de los salones recreativos: «Crazy Taxi», donde tomamos el control de cuatro taxistas en busca de cliente. Sabor arcade total...

Juegos & Cía. Sortea:

5 Starwars Episodio1 Gungan: un nuevo mundo para PC



Bases en la página 90.


¿te atreves con todo?
MÁS DE 40 VEHÍCULOS EN CINCO ESPECTACULARES CATEGORÍAS
CINCO TIPOS DE PRUEBA PARA CINCO TIPOS DE CONDUCCIÓN
MÁS DE 20 TRAZADOS SOBRE ESCENARIOS HIPERREALISTAS
EFECTOS ESPECIALES INCREÍBLES: SALPICADURAS, CRISTALES, REFLEJOS, HUMOS, NUBES DE ARENA Y TIERRA, ETC.
FÍSICA 3D CON ACELERONES, DERRAPES, TROMPOS, SALTOS, ROCES, COLISIONES BRUTALES, TERRENOS RESBALADIZOS...
CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS Y TEMPORALES VARIABLES: MAÑANA, MEDIODÍA, TARDE, NOCHE, LLUVIA...
INTELIGENCIA ARTIFICIAL REACTIVA Y ADAPTATIVA: CADA CARRERA ES DIFERENTE
INCLUYE UNA EXTRAORDINARIA VERSIÓN PARA ORDENADORES SIN TARJETA ACELERADORA
velocidad
cross
monster
buggy
salto
Force-feedback COMPATIBLE
Juego en Red
Radical DRIVE
Lamzamiento inminente
por sólo
2.995 Ptas.
PC-cdrom Windows™95/98
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática
XPIRAL
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.net


Esperemos que las carreras sean muy emocionantes, por que si no los gráficos no servirían de nada.

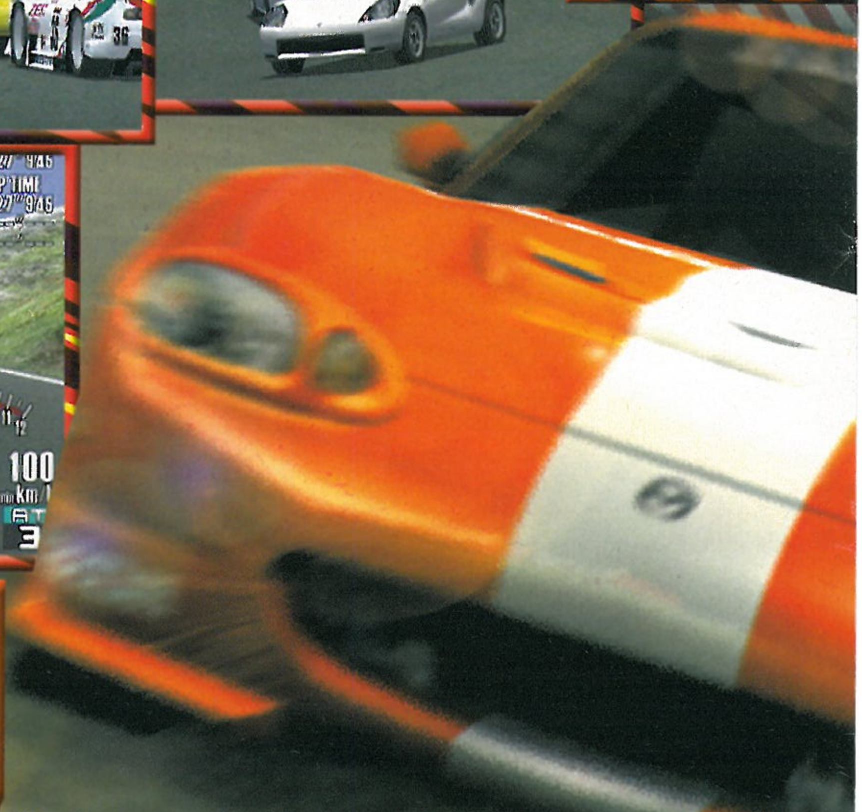

¡Coorre, coorre caaaballito!... es la canción de los Ferraris.


Como en todos los juegos de este tipo las repeticiones son tan espectaculares como la propia carrera.


No podían faltar los famosos túneles de ladrillo visto.


Los escenarios serán de lo mejorcito del juego.


Los coches estarán llenos de detalles gráficos ¿toda una delicia visual?



Los coches de SGT

En este juego, además de poder conducir coches deportivos, también contaremos con turismos, 4x4, monovolúmenes... en total más de 100 modelos distintos a nuestra disposición con los que competir será toda una gozada. Además, todos los diseños y marcas son reales y podremos conducir desde un Honda familiar hasta el último prototipo de Subaru preparado para *correr como locos*...

Daihatsu Storia X4


Honda Z Turbo


Honda NSX


Mazda RX-7 Type R


Mitsubishi GP R


Mitsubishi Lancer


Nissan Toppo BJ-R


Nissan Silvia


Subaru Impreza 22B


Subaru Legacy B4


Suzuki Alto Works


Toyota MR-S


GT Trueno


GTR Pennzoil Nismo


GT Subaru Impreza


GT NSX


GT RX 7


GT Supra


Desde que conocimos su existencia, comenzaron las comparaciones con el legendario «Gran Turismo» de PlayStation... ¿Es necesario tanto pique?

Sega GT
¡Que te vas a matar!

Sega quiere triunfar con su nueva consola, y prueba de ello es este «Sega GT» que ahora nos presentan. Después de contemplar impotentes cómo su maravillosa recreativa «Sega Touring Car» era maltratada con escaso tacto en Saturn es de suponer que ahora el trabajo de Sega se dirija a silenciar las voces que agitan el patio de su Dreamcast para evitar descalabros futuros con otros sistemas. Como a nosotros nos da igual qué consola vende más o cual menos –cuantas más máquinas, mejor– sólo queremos que lo que llegue sea espectacular, jugable, divertido y esté lleno de sorpresas.

Sega, por tanto, se ha puesto a trabajar en un proyecto que promete más que cualquier otro programa de turismos que hayamos podido ver, oír o tocar: «Ridge Racer 5» es una fantasía en nuestras mentes, mientras que «Gran Turismo 2», que será bueno, no creemos que pueda ser comparado con los 128 bits de «Sega GT» y el potencial técnico de la nueva máquina. Son cosas diferentes y no se pueden comparar.

Lo que sí ofrece el juego es el gran número de coches que tendremos a nuestra disposición: en total más de cien preparados para *levitar* por la carretera como si nos fuera la vida, o la fama, o el dinero.


Los modelos 3D de los coches quitan las respiración... ¿será jugable?

Lo mejor del invento es que todos ellos pertenecen a modelos reales con marcas de *carne y hueso*: Mazda, Toyota, Honda, McLaren o Subaru han prestado su imagen y especificaciones técnicas para que Sega modele un arcade/simulador muy completo, real y, a priori, infalible.

Si la cantidad de coches son razón suficiente, Sega parece haberle *birlado* la idea de los carnés al, hasta ahora, *todopoderoso* y súperventas «Gran Turismo», ya que las par-





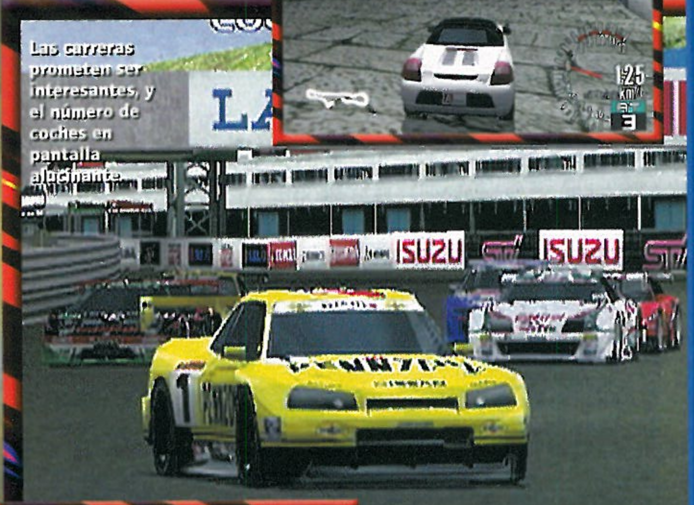
El chino Cappuccino ha quedado primero en esta carrera. ¡Qué suerte!



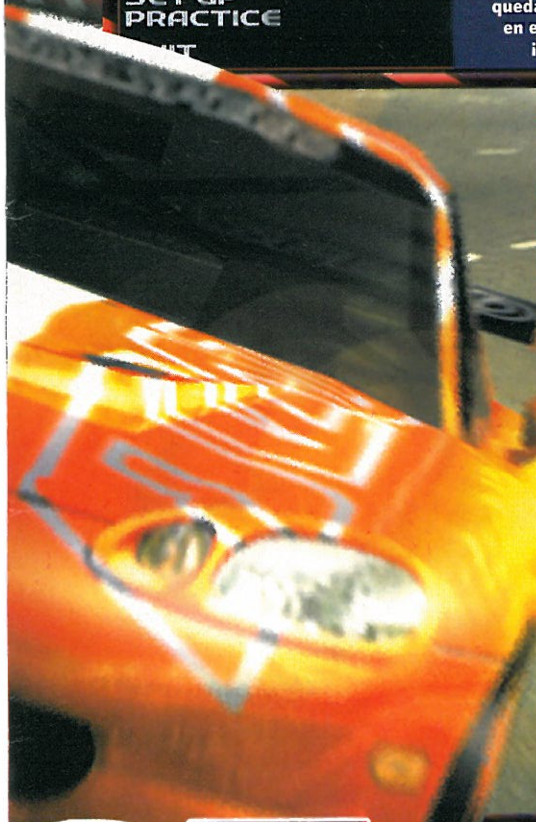
Para lograr la victoria tendremos que *domar* a estos monstruos de más de 500 C.V.



Los circuitos empedrados nos harán tocar el techo con la cabeza.



Las carreras prometen ser interesantes, y el número de coches en pantalla alucinante.







Esperemos que no haya muchos baches, por que los bajos del juego pueden rebelarse contra los altos...



Tendremos que competir de día, de noche y al atardecer o amanecer...

tidas en el modo simulador se desarrollan con un planteamiento parecido: para competir en todas las carreras antes debemos pasar por la autoescuela –como si no supiéramos de qué va esto de pilotar a la velocidad absurda– y completar las pruebas que nos asignen para aprobar los cuatro carnés. Además, para conseguir coches tendremos que ganar carreras y así obtener sustanciosas cantidades de plata, dinero.
«Sega GT: Homologation Special» –que así se llama y apellida– será el resultado de dos años de duro trabajo del equipo liderado por Takeshi Nimura –creador del famoso «Nights» de Saturn– que, conociendo al personaje, no nos extrañaría que al margen de espectacular será divertido como pocos... aunque después de la desilusión que nos llevamos con el «Tokio Highwai Challenge» todo es posible.
Otra de las ventajas, es la posibilidad de bajarnos de la red los mejores registros del juego e intentar superarlos. Eso sí, viendo siempre las trazadas del coche fantasma que nos hemos bajado a nuestra Dreamcast. ¿Se convertirá en el mejor de su clase?

Gustavo



Sega GT

Compañía:	SEGA
Género:	Velocidad
Fecha de lanzamiento:	Mayo 2000

PSX PC N64 GBC **DC**

Otras...

Clásicos para N64

N64 • Varios • No disponible

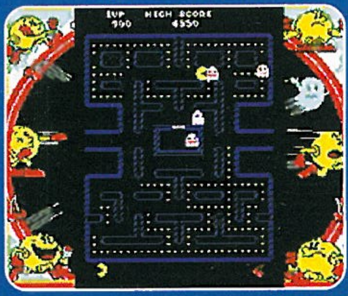
Se avecinan para Nintendo 64 juegos muy, pero que muy antiguos con un lavado de cara bastante importante. Os estamos hablando de «Gauntlet Legends» y «Paper Boy 64» de la inmortal Atari y «Namco Museum 64» de la maravillosa Namco que, recientemente, han sido lanzados al mercado americano.
Si recordáis, «Gauntlet» fue uno de los



primeros arcades donde podían jugar hasta cuatro guerreros, magos o amazonas a la vez y que despertó pasiones en los ochenta. Pues en esta versión rebautizada como «Legends» únicamente cambia la perspectiva –de cenital a isométrica–, además, de rediseñar todos los personajes y enemigos e incluir nuevos guerreros y armas. El segundo título de la inagotable Atari es «Paper Boy 64» con un

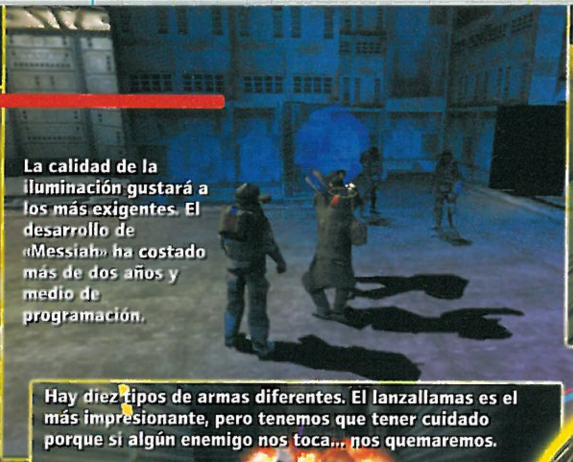


agradecido y *cachondo* paso a las 3D sin variar apenas la perspectiva y desarrollo: hay que repartir el periódico en las casas del barrio. Para el final dejamos el postre: Namco ha conseguido meter en un cartucho de 64 Mbits cinco de los mejores juegos de la compañía del Sr. Nakamura: «Pac-Man», «Ms. Pac- Man», «Galaga», «Galaxian», «Pole Position» y «Dig Dug». Todos son fieles copias de los originales. ¡Todo jugabilidad!

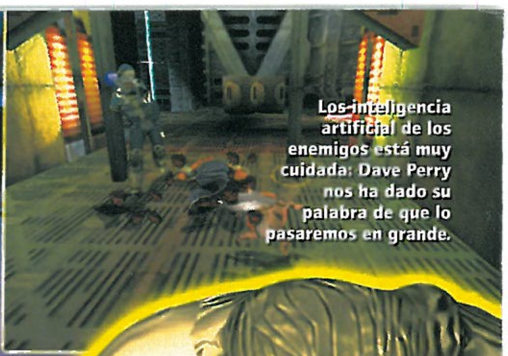




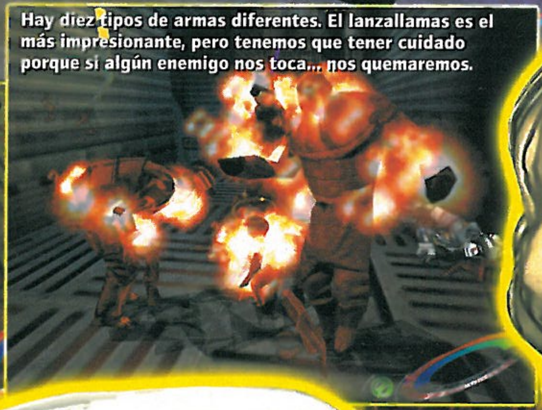
Cuando no estemos *dentro de un ser humano*, los policías nos persiguirán hasta acribillarnos a balazos. Menos mal que nos podemos zafar de ellos con un aleteo lateral...



La calidad de la iluminación gustará a los más exigentes. El desarrollo de «Messiah» ha costado más de dos años y medio de programación.



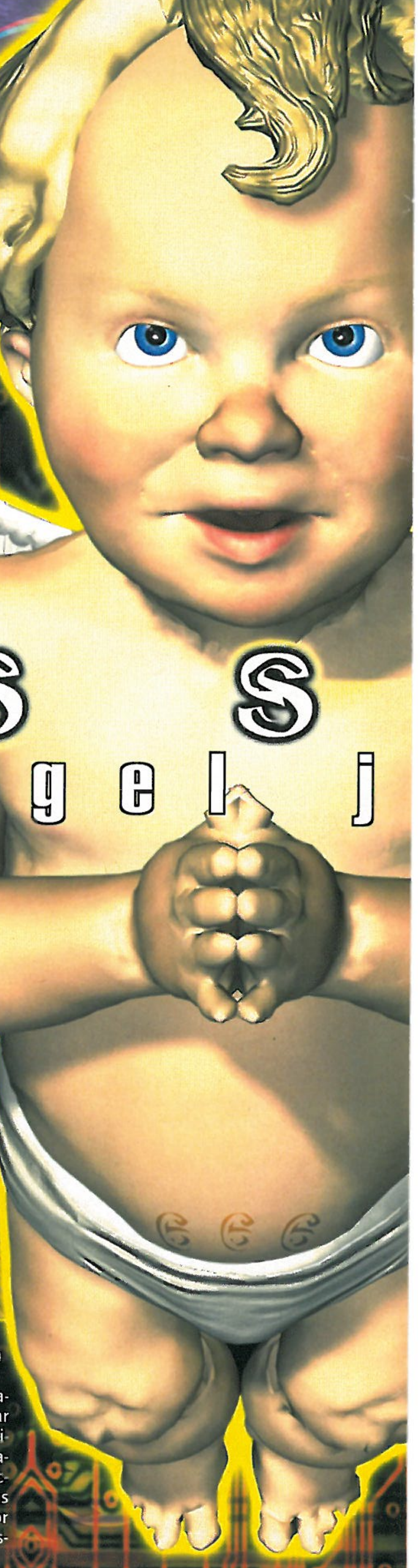
Los inteligencia artificial de los enemigos está muy cuidada: Dave Perry nos ha dado su palabra de que lo pasaremos en grande.



Hay diez tipos de armas diferentes. El lanzallamas es el más impresionante, pero tenemos que tener cuidado porque si algún enemigo nos toca... nos quemaremos.



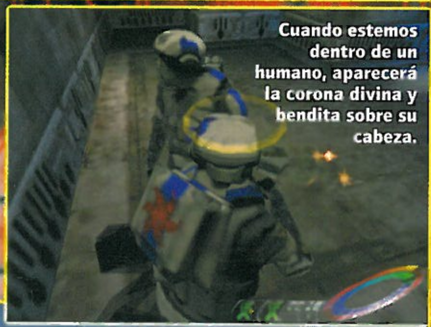
Este es el infierno según Shiny Entertainment: el último nivel de «Messiah» aún estaba en pañales... ¡como nuestro protagonista! :)



M E S S

El arcángel j

"Vendrán muchos en mi nombre y dirán: yo soy el Mesías, y engañarán a muchos", esto escribió Mateo en la Biblia y, tras muchos fiacos, el «Messiah» ha llegado...



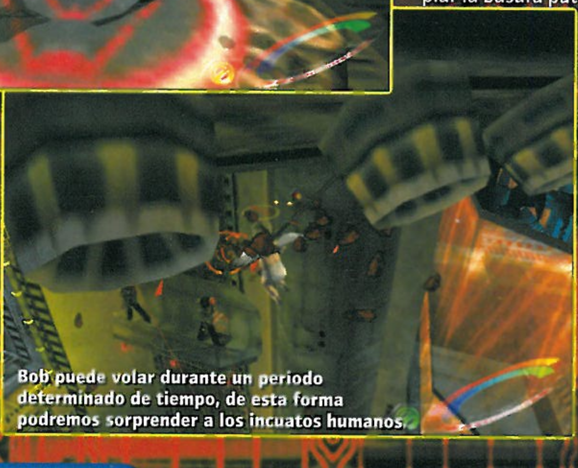
Cuando estemos dentro de un humano, aparecerá la corona divina y bendita sobre su cabeza.



Para abrir determinadas puertas no nos sirve con disparar. Tendremos que buscar otra solución en forma de técnico nuclear.

Dos años y medio esperando la llegada de «Messiah» y resulta que ya –casi– está entre nosotros. Su original historia y los retrasos han hecho de él uno de los juegos más esperados y aclamados por el público del sector *videojueguil* para PC...

En esta original aventura tomamos el control de Bob, un ángel divino que debe cumplir una misión muy importante: limpiar la basura putrefacta que anida en todas las almas de los seres vivos terrestres para salvarles del futuro de caos y destrucción que se está apoderando del Planeta Azul –más bien gris por la contaminación, claro–. Para completar la misión, Dios nos ha otorgado el poder de POSEER a cualquier persona, animal o *ente* creado genéticamente para controlarlo y hacer, de paso, lo que nos dé la real gana con su existencia.



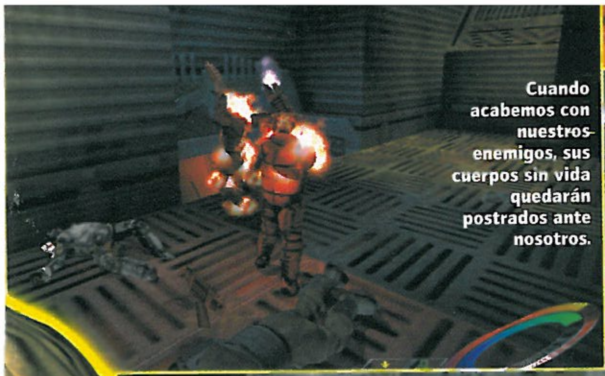
Bob puede volar durante un periodo determinado de tiempo, de esta forma podremos sorprender a los incuatos humanos.

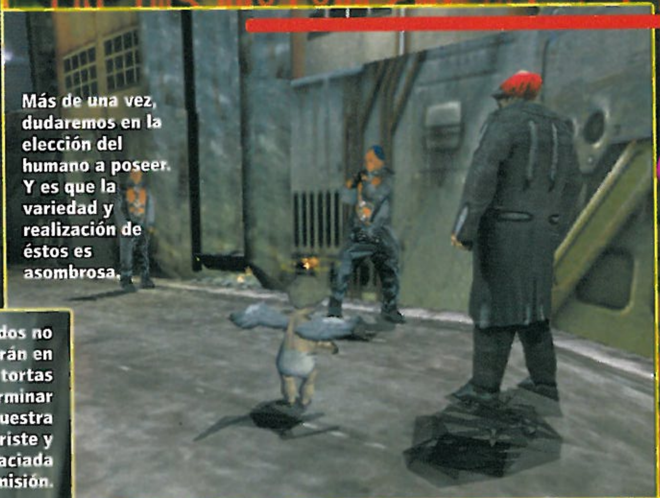


Bob, tiene una pinta bastante inocente. No os fiéis, detrás de ese aspecto hay una máquina de hacer gamberradas

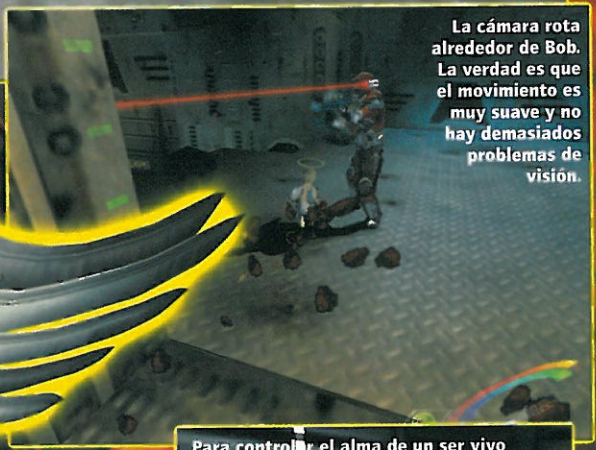
Los personajes disponibles ascienden a 50, siendo muy variados y *cambiables* en muchas fases del juego.

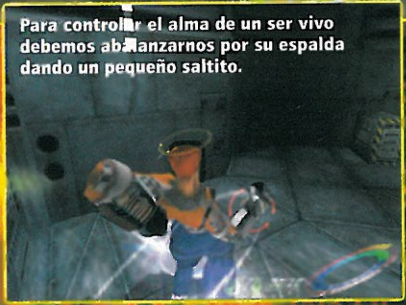
Entre los muchos personajes que ha creado Shiny Entertainment hay que destacar las sufridas mujeres de la calle, los médicos, los equipos antidisturbios y los vagabundos, cada uno con sus propias características que podemos usar según las virtudes y defectos de cada uno... Así, por ejemplo, las armas de los equipos antidis-

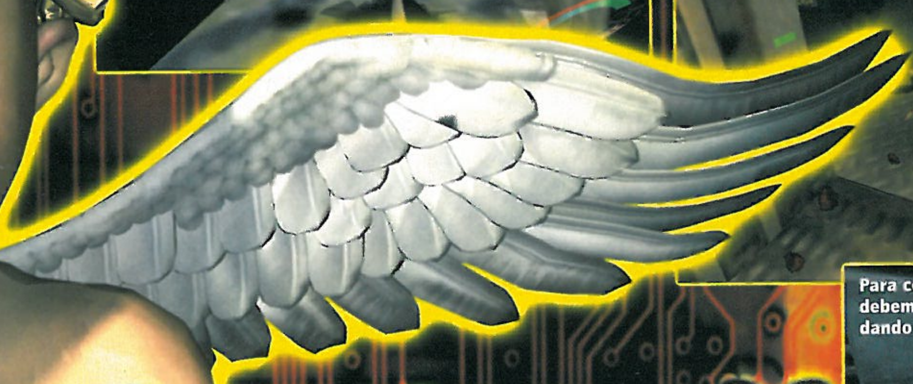

Cuando acabemos con nuestros enemigos, sus cuerpos sin vida quedarán postrados ante nosotros.


Más de una vez, dudaremos en la elección del humano a poseer. Y es que la variedad y realización de éstos es asombrosa.


Los soldados no dudarán en pegarnos tortas para terminar con nuestra triste y desgraciada misión.


La cámara rota alrededor de Bob. La verdad es que el movimiento es muy suave y no hay demasiados problemas de visión.


Para controlar el alma de un ser vivo debemos abalanzarnos por su espalda dando un pequeño saltito.



IAH
usticiero

turbios son muy aconsejables para deshacernos de los enemigos por el método abreviado, a tiro limpio.

Al simple diseño artístico de los personajes, hay que sumar la portentosa tecnología utilizada –y que debe ser la principal razón del retraso–. Y es que Shiny promete utilizar el 100% de los componentes gráficos de nuestro ordenador para crear los 14 increíbles niveles que comprenden el universo bíblico-futurista de «Messiah».

La culpa de todo esto la tiene la tecnología llamada RT-DAT (Mosaico y Deformación en Tiempo Real), que transforma a los personajes con características humanas en reales. El diseño de todos ellos se llevó a cabo con 3D Studio Max y cuentan con más de 2.000 polígonos y unas texturas de gran calidad. Para la versión PlayStation esta cifra se verá reducida por razones obvias, aunque aprovechará casi al máximo el hardware de la consola gris.

La beta de PC que hemos podido jugar muestra buenas maneras: los escenarios son lugares muy espaciosos con gran cantidad de detalles y texturas, además, podremos interactuar con todos los objetos y usarlos para discutir gentilmente con el resto de bichos vivientes cuando sea necesario. Y es que lo mejor de «Messiah» es que los personajes no parecen haber sido realizados con polígonos.

Llegará a España antes del fin del milenio para PC y PlayStation, y con la excusa de que más tarde aparecerá para Dreamcast no dudéis ni un momento que su nombre aparecerá hasta en la sopa...

Nacho

Una intro fuertecita


La *intro* está en desarrollo, pero hemos podido ver unas imágenes del *storyboard*...


... de repente cayó del cielo Bob –el protagonista de «Messiah»– para arreglar las cosas...


"El apocalipsis se acerca", clamaba sobre la tarima el fenecido vagabundo...


... pero los antidisturbios le encontraron y...


... con un movimiento rápido les asustó.

Messiah

Compañía:	Shiny Entertaiment
Género:	Acción 3D
Fecha de lanzamiento:	Enero

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Otras...

Creatures Adventure
PC • Creature Labs • Sin Confirmar

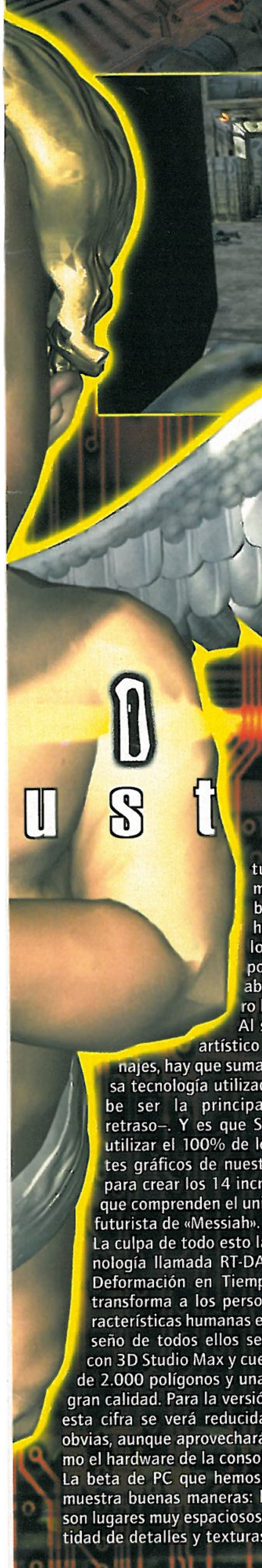
Creature Labs lleva desde 1996 divirtiéndonos a lo grande con sus *saladas* criaturas. Y es que las anteriores entregas de este «Creatures Adventure» fueron todo un éxito, pero nada comparado con lo que se avecina con este nuevo lanzamiento. «Creatures Adventure» será algo parecido a un *Tamagotchi* para ordenador pero con muchas más posibilidades y con un aspecto gráfico bastante superior gracias a sus coloridos y cuidados gráficos. Al principio nos entregarán huevos de éstas criaturas en un entorno donde hay que cuidarlos. Cuando son bebés no podremos forzarles a hacer cosas, simplemente debemos darles cariño y amor. Cuando se hagan mayores y lleguen a la adolescencia nos sorprenderemos al ver cómo les atrae las criaturas del sexo opuesto... y así hasta que mueran. «Creatures Adventure» aún está en desarrollo y su salida no tiene fecha confirmada. Hay que esperar.

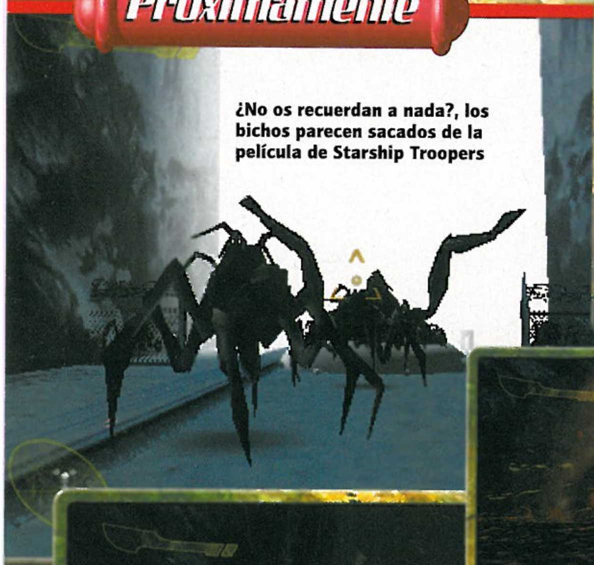


WorldWide Soccer
Dreamcast • Sega • Ya a la venta

Uno de los mejores juegos de fútbol de SegaSaturn hace su aparición para Dreamcast con un sólo objetivo: mostrarnos el deporte rey en 128 bits. Con una perspectiva diferente a la usada en las versiones para SegaSaturn, este «WorldWide Soccer» de Dreamcast trae nuevos gráficos y opciones renovadas. Para empezar, las principales ligas del mundo hacen su aparición con todas sus estrellas rutilantes, sin olvidarse de las selecciones más importanes del planeta... Hemos jugado con él y muestra mejores maneras que «UEFA Striker» pero la legendaria jugabilidad que nos enganchó en SegaSaturn debe haberse quedado en el camino.







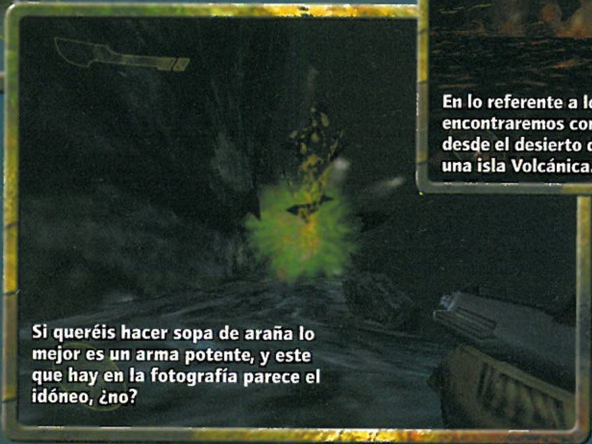
¿No os recuerdan a nada?, los bichos parecen sacados de la película de Starship Troopers



Las explosiones serán una de las notas predominantes del juego ya que *cada dos por tres* algún animalito tendrá que morir.

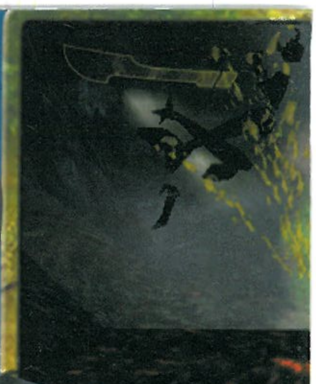


En lo referente a los escenarios, nos encontraremos con gran variedad... desde el desierto de Egipto hasta una isla Volcánica.



Si queréis hacer sopa de araña lo mejor es un arma potente, y este que hay en la fotografía parece el idóneo, ¿no?



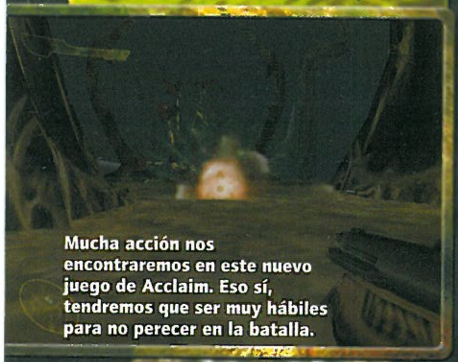


ARMORINES

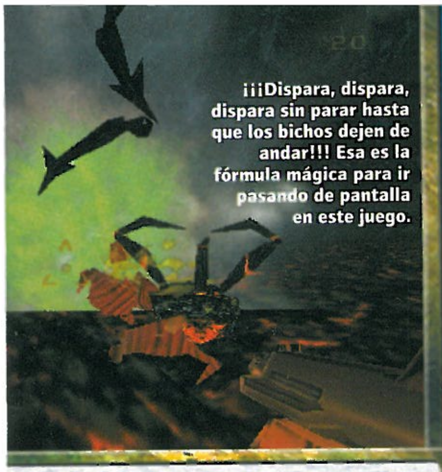
Enrólate con nosotros... conocerás mundo

Basandose en el cómic de su propiedad, Acclaim lanza al mercado «Armorines», un juego en primera persona en el que nuestro cometido será desinfectar la tierra de bichos gigantes.

Aquel que haya visto la película "Starship Troopers" encontrará un parecido increíble con este juego, ya que el argumento es parecido: salvar al planeta de la invasión de unos bichos gigantes y asesinos. Y es que hasta los enemigos parecen sacados del film de Verhoeven donde los grandes arácnidos con patas puntiagudas y mortales dientes pululaban como si nada.
Para ello tendremos que manejar a un equipo militar de elite que dispone de trajes blindados –fruto de la más avanzada tecnología– súper resistentes.
La cuestión es que los bichos fueron introduciéndose en nuestro planeta *a ver qué tal*. Y el plan les salió perfecto: mediante unas cápsulas de incubación se esparcieron por toda la Tierra y cuando el ejército mundial quiso reaccionar, el enemigo arácnido ya había atacado con unas toxinas mortales...
Los programadores de Acclaim han trabajado duramente para crear un programa rápido e intuitivo que nos traslada, a lo largo de 20 niveles, a cuatro localizaciones distintas: una base militar en Siberia –en la que además de tener que ir exterminando bichos debemos ser precavidos por los restos tóxicos que allí se encuentran–, la Jungla Sudamericana, un santuario Inca lleno de misterios, un volcán infectado de bichos donde gracias a nuestro traje podremos sobrevivir a las altas temperaturas –que no a la lava–. También pasaremos por la tierra de los faraones, Egipto, en la que tendremos que luchar contra los arácnidos y contra las trampas que estos ancestrales antepasados colocaron en el interior de sus pirámides para evitar ojos indiscretos.
Si concluimos todos estos niveles sin que una de las patas de los despreciables bichos nos ensarte el tórax y exhiba después nuestros restos como un trofeo ante sus amigos, tendremos la recompensa de ver niveles que de otra forma no podrían ser visitados.
Una de las novedades de este juego es el *modo Solidario*... ¡no, no penséis que ofreceremos el 0'7% de la recaudación a alguna causa humanitaria!, la cosa consiste en recibir la



Mucha acción nos encontraremos en este nuevo juego de Acclaim. Eso sí, tendremos que ser muy hábiles para no perecer en la batalla.


¡¡¡Dispara, dispara, dispara sin parar hasta que los bichos dejen de andar!!! Esa es la fórmula mágica para ir pasando de pantalla en este juego.


En cuanto nuestro amigo se ponga a disparar, los bichos van a dejar de sentir las piernas... ¡perdón! queremos decir las patas.


Para concluir cada fase tendremos que destruir a una reina. Evidentemente se trata de un jefe final.

ayuda de otro jugador para desinfectar nuestro planeta de bichos y concluir antes la aventura. Al margen del archiconocido modo multijugador –en el que todos son nuestros enemigos–, se han introducido el Rage Wars donde los Armorines lucharán en equipo contra los insectos en el escenario que elijamos. La popular *captura de la bandera* pone la guinda a un jugoso pastel.

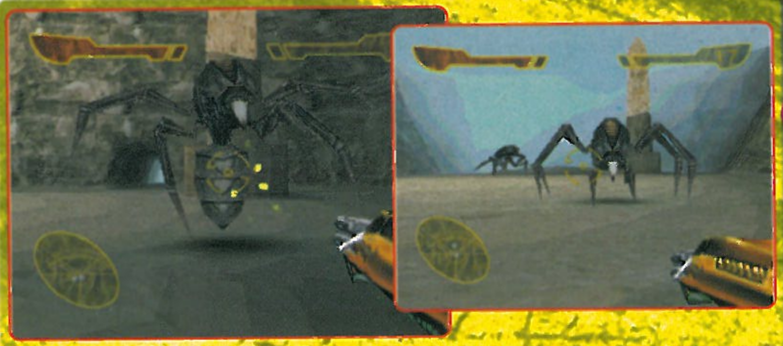
En el apartado de ítem y armas contaremos con un arsenal bastante amplio, además de los ítem que todo buen juego de acción de este tipo tiene que tener: adrenalina, armaduras y muchas más cosas de esas que gustan.

Contará también con un nuevo y práctico ítem que nos permitirá camuflarlos y pasar desapercibidos por delante de los bichos, lo que puede ser muy útil en otros órdenes de nuestra vida.

En principio contaremos con tres armas, las principales, pero en cada nivel se esconden tres más que nos darán un mayor poder destructivo. La pena es que después de aniquilar a los indeseables y pasar de nivel, perderemos el arma que hayamos adquirido.

Aprovechando la salida al mercado del juego, Acclaim tiene previsto publicar simultáneamente una edición especial limitada de cuatro números del cómic. Tan sólo nos queda comprobar si este «Armorines» estará a la altura de «Turok 2» y si el modo multijugador será más divertido que el de «Turok Rage Wars»... el listón está muy alto y las pretensiones técnicas anunciadas también. ¿La solución a estas incógnitas? los próximos meses en estas páginas... a ver qué tal.

Gustavo



Versión PlayStation

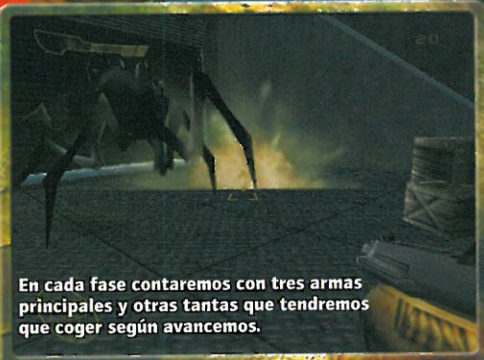
La versión para la consola de Sony será exactamente igual que la de Nintendo 64, a excepción de las mejoras gráficas por los 32 bit de más que posee la consola de Mario & Cía. ¡Ah! y por un pequeño gran detalle: una de las fuentes de diversión del juego –el modo multijugador para cuatro personas–, se ha visto reducida a dos por las limitaciones de PlayStation en ese apartado. Todo un despropósito que esperamos se resuelva a última hora con la inclusión de alguna opción para Multitap...

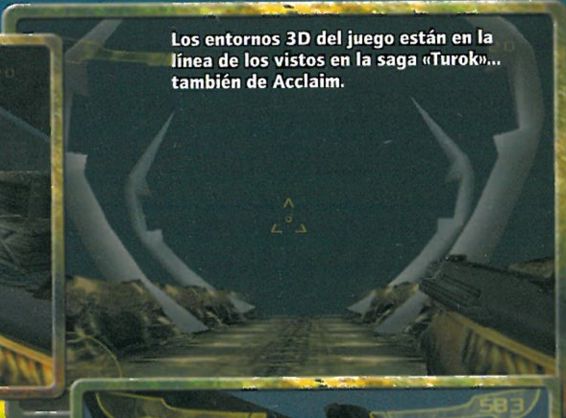
Lo que supone un acierto es conservar el modo multijugador para dos personas y el llamado Solidario para completar la aventura con otro amigo.

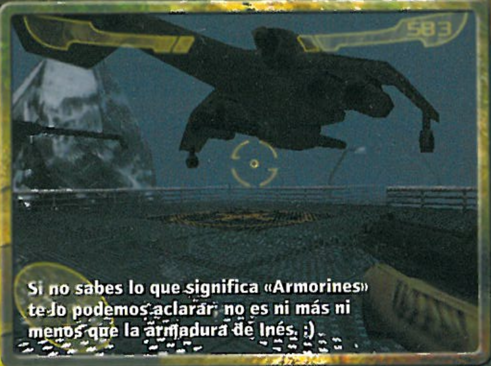
Pero saltándonos ese pequeño detalle de los cuatro *players*, pensamos que Acclaim ha realizado un excelente trabajo por lo visto en las primeras versiones *beta*. Los movimientos son suaves y es de agradecer la llegada de juegos de este tipo, que se habían dejado ver muy poco por estos lares últimamente. Seguramente «Armorines» se convertirá en uno de los mejores en su género, pues contiene una fórmula infalible que además está bien materializada.






En cada fase contaremos con tres armas principales y otras tantas que tendremos que coger según avancemos.


Los entornos 3D del juego están en la línea de los vistos en la saga «Turok»... también de Acclaim.


Si no sabes lo que significa «Armorines» te lo podemos aclarar: no es ni más ni menos que la armadura de Inés. :)


Lo bichos son así de feos por la cantidad de malas intenciones que tienen...

Armorines

Compañía:	Acclaim
Género:	Aventura 3D
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Otras...

Grand Theft Auto

GBC • Rockstar Games • No disponible

La pequeña gran consola de Nintendo está sorprendiendo cada día que pasa. Con 8 bits de poder, Game Boy Color se hace con uno de los juegos más aclamados y jugados de las plataformas PC y PlayStation de los dos últimos años. «Grand Theft Auto» pasa al dominio de la portátil de Nintendo en un cartucho de 32 Mb que traerá toda la esencia del clásico y unos gráficos impresionantes. Nuestro objetivo, al igual que en las consolas *adultas*, será el de ganarnos la confianza de las bandas rivales completando misiones, robando coches y ganando dinero. Su lanzamiento aún no tiene fecha prevista.



Pokémon Gold & Silver

GBC • Nintendo • Año 2000

Realizados exclusivamente para la Game Boy Color estos nuevos Pokémon muestran un apartado gráfico mucho más cuidado y trabajado que hace más atractivo su desarrollo. Al estar en el idioma de Miyamoto & Cía., no nos hemos podido enterar de qué va la historia –aunque por las fugaces partidas que hemos jugado la cosa no parece que vaya a cambiar demasiado–. Además es una incógnita cuántas especies de Pokémon nuevas incorporará...



Ghost'n Goblins

GBC • Capcom • Año 2000

Sir Arthur vuelve a la carga en una versión para Game Boy Color del mítico «Ghost'n Goblins». Con siete niveles y toda la jugabilidad de las versiones antiguas, el nuevo clásico para la portátil más famosa del mundo destilará calidad y diversión por todas sus ranuras. Se encuentra a la venta en Japón y su salida en España aún no está confirmada... ¡pero por favor, que venga cuanto antes! que queremos jugarlo...





¡NOS VAMOS DE COMPRAS!

Llegan las Navidades, y con ellas las ganas de entrar en las tiendas para comprar esos videojuegos que van a llenar nuestros ratos de ocio en estas vacaciones. Es ahora cuando se ponen en marcha las maquinarias publicitarias para atraer la compra, cuando las revistas empezamos a parlotear sobre qué juego es bueno y cuál no. En fin, nos hemos puesto las botas de nieve, el abrigo y la bufanda y nos hemos ido de compras, que tenemos muchas horas por delante para jugar...

Seguramente os parecerá extrañísimo lo que os vamos a proponer. Hartos de mostraros catálogos de productos que a buen seguro sabéis que existen, hemos optado por una variante sensiblemente más personalizada que el típico *reportaje-bazar-escaparate* al que estamos acostumbrados por estas fechas.
Camuflados para no ser reconocidos por los responsables de seguridad de algunas tiendas de Madrid, decidimos infiltrarnos para comprar virtualmente con un presupuesto también imaginario. Estas páginas que podéis contemplar son el resultado de jugar a ver qué compraríamos si dispusiéramos de cinco, diez, quince, veinte y veinticinco mil pesetas manteniendo la única premisa de que cada uno de los segmentos antes citados tiene que pertenecer a un sistema de juego. Ya sean ordenadores o consolas.
El resultado ha sido una elección personal, de cada uno de los que escribimos en Juegos & Cía. después de haber probado, analizado y *requetejugado* la mayoría de lanzamientos que vamos a encontrar en las estanterías estas navidades.
La elección de los juegos se debe única y exclusivamente a criterios de diversión y entretenimiento que están sujetos, obviamente, a las inclinaciones particulares de los que suscribimos este artículo, a diferencia de otras secciones de la revista, como los Test, donde buscamos un enfoque más objetivo.
Aquí lo que prima es la valoración personal, lo que nos llevaríamos a casa para disfrutar de unos pausados momentos que muy pocos títulos pueden ofrecer.
¡Con todos vosotros!, la lista de la compra navideña que os aconsejamos desde Juegos & Cía. para que –si tenéis planeado adquirir en las próximas fechas software o hardware para vuestra consola u ordenador personal–, la elección se convierta en un caminito de rosas llenas de diversión y alegría. ¡Va por ustedes!





Creo firmemente que un juego tiene como objetivo fundamental divertir. Este pensamiento de *todo a cien* que suena a obviedad esconde una realidad que a veces se olvida por parte de quién tiene la obligación de valorar los videojuegos. ¿Que técnicamente es impresionante?, pues vale. ¿Que gráficamente es muy pobre?, pues que pena. Pero si al tocarlo sentimos que las teclas se pegan a los dedos y que para despegar el pad, o joystick, tenemos que acudir al *aguarrás*, entonces no hay duda de que nos encontramos ante un título que merece la pena, que nos va a tener más tiesos que una vara frente al televisor.
Por eso, hablar de nombres cuando tenéis bajo estas líneas el resultado de mi excursión Navideña no solucionaría mucho. Únicamente sería bueno comentar –para comprender alguna elección– que me tiran los juegos de conducción, fútbol –deportivos en general o donde se pueda competir contra otro incauto–, aventuras y plataformas. Fuera de esos franqueables muros hay terreno para esas maravillas que nos visitan de vez en cuando... para los grandes nombres.

POR 5.000

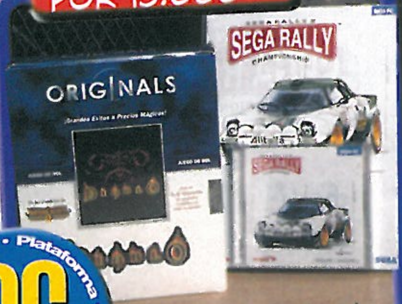
Plataforma GBC



Aunque hay otros cartuchos importantes, lo cierto es que «Mario Golf» colma mis aspiraciones de diversión y tiempo para completarlo. Aunque cuesta 990 ptas. más que el presupuesto establecido, estoy dispuesto a no desayunar durante una semana por conseguirlo...

POR 15.000

Plataforma PC



La elección estaba clara desde antes de entrar en la tienda: «Sega Rally 2» (2.995 ptas.) y «Outcast» (7.495 ptas.) eran opciones preferentes por calidad y glorias jugables. Y es que perderse la magnitud de una aventura como la realizada por Infogrames o los derrapes ABSOLUTAMENTE arcades de Sega es un pecado que no tiene nombre. «Diablo» cayó en el saco tras comprobar su precio: 2.995 ptas.
Lo que sobra, para comprar pipas.



¿POR 10.000?

Plataforma DC



Lo malo de una consola nueva es que quieres ver todos sus juegos para saber qué es capaz de hacer. En un impulso cosciente me decanté por «Toy Commander» porque tiene fases, vehículos y misiones tan dispares que parecen muchos juegos dentro de un solo CD. La VM servirá para poder grabar mis evoluciones... Aunque el juego cuesta 8.990 y la VM 4.990 ptas., me pasé en el presupuesto gracias al préstamo que me concedió mi hermano pequeño a un interés realmente bajo, pero merece la pena un esfuercillo. Por cierto, no elegí a «Soul Calibur» porque para mí es un rollo eso de pegar guantazos...

POR 20000

Plataforma PSX



PlayStation también me ha tirado mucho, tanto es así que la he dedicado el segundo mayor presupuesto ya que tiene juegos muy importantes. Al margen de los «Final Fantasy VIII» –a mí me aburren soberanamente– no dudé en hacerme con los servicios de «Soul Reaver» para la posteridad, o con los derrapes de «CTR» aunque Gus se empeñe en quitarle importancia. Cuestan, respectivamente, 8.490 y 7.900 ptas. El *porta-CDs* son 2.100.

POR 25000

Plataforma N64



¡Lo siento!, pero es hora de que alguien empiece a defender una máquina que está siendo maltratada cuando posee potencial técnico suficiente para arrasar sin despeinarse. ¡Y es que el marketing...! Para la consola de Mario no he dudado en hacerme con «Mario Golf», primo hermano de la versión Game Boy Color pero a lo bestia, con el SOBERBIO y número uno indiscutible en simuladores de ligas fantásticas y otros menesteres «International Superstar Soccer 98» y con el recién llegado pero ejemplar en su culminación «Jet Force Gemini». Cuestan, respectivamente, 9.490, 5.990 y 9490 ptas. Y es que con tres juegos así y los legendarios «Super Mario 64», «Pilotwings 64», «Lylat Wars», «The Legend of Zelda» y poco más, tener una Nintendo 64 es una obligación casi legal.

NACHO



Si José Luis afirma que él adivina cuándo un juego le gusta y cuándo no, yo, a mi manera, tengo un método que me infringe un extraño picor en la palma de la mano que me hace soltar el pad. Cuando eso ocurre... hay algo. Me considero un *maquinero* que busca la ambientación tanto a nivel gráfico como de sonidos y músicas, y que valora el aspecto técnico y la factura del producto: quiero que estén bien hechos y que diviertan.

Sé que en muchas ocasiones todas estas virtudes no se reúnen ni para charlar, pero creo que es obligación de las compañías empeñarse en conseguir esos objetivos. Obviamente, como en todo, los hay buenos y los hay muy malos...

El género de la lucha me apasiona, es el que más me tira y por el que pierdo la cabeza: «Virtua Fighter», sobre todo, «Soul Edge» y «Soul Calibur» son mis tres jinetes del apocalipsis con los que podría morirme en una isla desierta, aunque nunca rechazo un buen *beat'em up* o un plataformas. La estrategia me asusta pero he de reconocer que «Homeworld» me ha vuelto, literalmente, loco... ¡allá voy!

POR 5.000



No hace falta que justifique esta compra: «Super Mario Land» es una maravilla que todo poseedor de una Game Boy debe guardar. El resto de la inversión me da hasta para una lupa, para ver al personaje protagonista del juego, que aparece muy pequeñito... El juego cuesta 3.990 y el accesorio 1.490 ptas. ¿Qué más quiero para los ratos de ocio en el bus?

Plataforma GBC

POR 10.000



No hay nada mejor que tener los periféricos más necesarios de Dreamcast para disfrutar al cien por cien de la consola. Este *combo* es insuperable. Cuestan 4.990 ptas. cada uno... pero ahora que lo veo ¿a qué juego si no me he pillado ningún título?

Plataforma DC

POR 15.000



Plataforma N64

Hasta la salida de «Donkey Kong 64», «Jet Force Gemini» es de lo mejorcito que hay para Nintendo 64 estas Navidades por sólo 9.990 ptas.: tiene personajes, fases y tiros para aburrir. Y no hay nada como disfrutarlo con el *combo* de Controller Pak –para que me pique la palma de la mano– por 5.990 ptas. Si además de jugar con él, queremos tenerle de cuerpo presente, un llaverito de Pikachu por 350 me hará un apañito a la hora de guardar las llaves de casa. Cierto es que me he pasado de las 15.000, pero el esfuerzo de ahorro merece la pena.

POR 20.000



Plataforma PSX

Una maravilla como «Wipeout 2097» en versión Platinum es una oferta que no hay que dejar pasar por gráficos, jugabilidad, música y bla, bla, bla... Sin duda, el juego de las Navidades es «Final Fantasy VIII» y viene en un pack muy interesante con camiseta, juego –obviamente–, pegatinas y muchas más movidas que harán las delicias de los más *finalfantasiosos*.

Seguimos con las misiones de Snake a un precio intenso y con la cantidad de CDs que tengo me he comprado dos Memory Card para almacenar todas mis partidas.

Todo este increíble *pack* cuesta 3.490, 10.990, 3.990 y 2.100 ptas. (cada Memory Card) respectivamente. Si no lo veo, no lo creo...

POR 25.000

PC, mon amour!, el sistema que todo lo puede y que posee ahora mismo una calidad técnica parecida a la de los salones recreativos.

Mi elección ha ido a parar a las entrañas de dos joyas, dos título incombustibles, eternos y épicos que deben ser auxiliados por los mejores accesorios para. «Homeworld» y un ratón de Logitech para controlarlo, preciso, es lo único que se necesita para *entrar a saco* en la galaxia por la puerta grande.

El juego cuesta 6.795 y el ratón 5.990 ptas. El otro *combo* está compuesto por «Sega Rally 2» alias ¡Mamma mía! –derrapes, vuelcos, acelerones, escenarios recreativos, efectos de luz, partidas multijugador...– y un pad de Microsoft que funciona simplemente con balancearlo. El juego cuesta 2.995 y el pad 9.990 ptas. –un poco carillo pero increíblemente efectivo y espectacular–.



Plataforma PC

POR 5.000



Reconozco que soy un converso en esto del «ISS 98» ya que antes había disfrutado con otras sagas menos divertidas, reales y, sobre todo, apasionantes. Con sus 5.990 ptas. amortizaremos en muy poco tiempo el dinero gastado a base de goles, faltas, gritos, patadas, acaloradas discusiones y cánticos tradicionales.
Si hay una palabra que define a este juego es fútbol, fútbol y fútbol. Hay otros muchos cartuchos para Nintendo 64, pero este recoge todo lo que busco cuando hablamos de diversión y competencia en partidas contra otro jugador... humano.

Plataforma N64

¿POR 10.000?



Plataforma GBC

En mi afán de abrir mi mente a sensaciones nuevas, me decanté por estos juegos porque representan lo mejor de dos géneros distintos: las plataformas y los matamarcianos. Por algo más del presupuesto previsto –le prometí a mi hermano que lo podría usar– por 5.990 ptas.,cada uno, puedes tirarte jugando sin parar semanas y semanas...

POR 15.000

Plataforma DC



No puede faltar «Soul Calibur» y una VM para grabar mis evoluciones dentro del mejor juego de lucha de la historia –así como suena–. 8.990 y 4.990 ptas. es el precio que da paso a las sensaciones más fuertes vividas con una consola y un juego de este tipo. José Luis, ¿hace una partidita a «Soul Calibur»?...

Me gustaría dejar claro que soy un todoterreno, es decir, que cualquier juego que llegue a mis manos puede convertirse en presa del ocio de mis futuras semanas o meses. Aunque mayoritariamente me encantan los juegos multijugador –puesto que la mayor parte del tiempo lo paso jugando con mis hermanos, amigos y compañeros–, nunca descarto un buen plataformas o una partidita estratégica –que me apasionan sobremanera–. Exceptuando las aventuras 3D que a veces me llegan a aburrir –por eso de estar buscando cosas de *aquí para allá* dando más vueltas que una peonza–. Otro de los géneros que más aprecio, como podréis comprobar por las compras que he realizado, es la velocidad. Me apasionan los coches, pero por encima de todo las carreras de Rally, especialmente las pruebas que se celebran en Suecia y Montecarlo.
Con lo que más disfruto es con un buen juego, ya sea de lucha, deportivo, matamarcianos o cualquier otro que me llame la atención. Eso sí, por encima de todo está la competición, las partidas multijugador a tiro limpio...



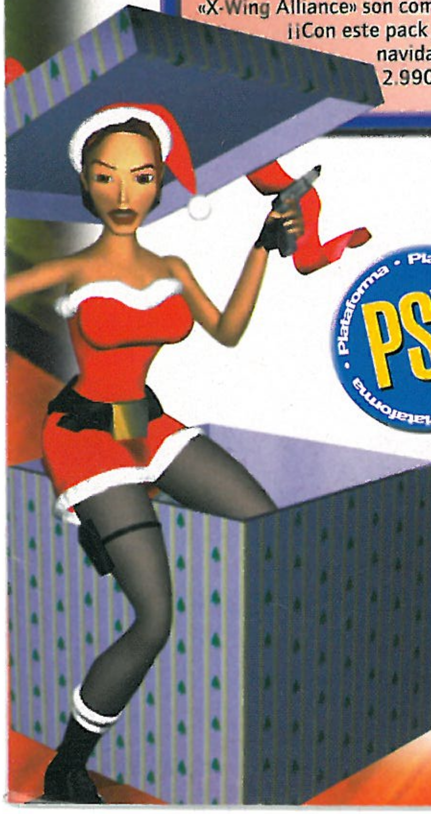
GUSTAVO

POR 20.000

Plataforma PC

PC es una plataforma que me encanta –cuando hago funcionar los juegos–, porque tiene una diversidad formidable y el manejo es mucho más sencillo –¡ay, bendito ratón!–. «Space Clash» es muy largo y está muy bien de precio, «Tiberian Sun» estaba casi agotado –sólo quedaba el que me llevé–, «Sega Rally 2» es una verdadera maravilla que no puede faltar bajo pena de prisión y «X-Wing Alliance» son combates espaciales *made in Star Wars*. ¡¡Con este pack *super-diversión* tengo para todas las navidades!! Cuestan 2.990, 6.990, 6.990 y 2.990 ptas. respectivamente.





POR 25.000

Plataforma PSX



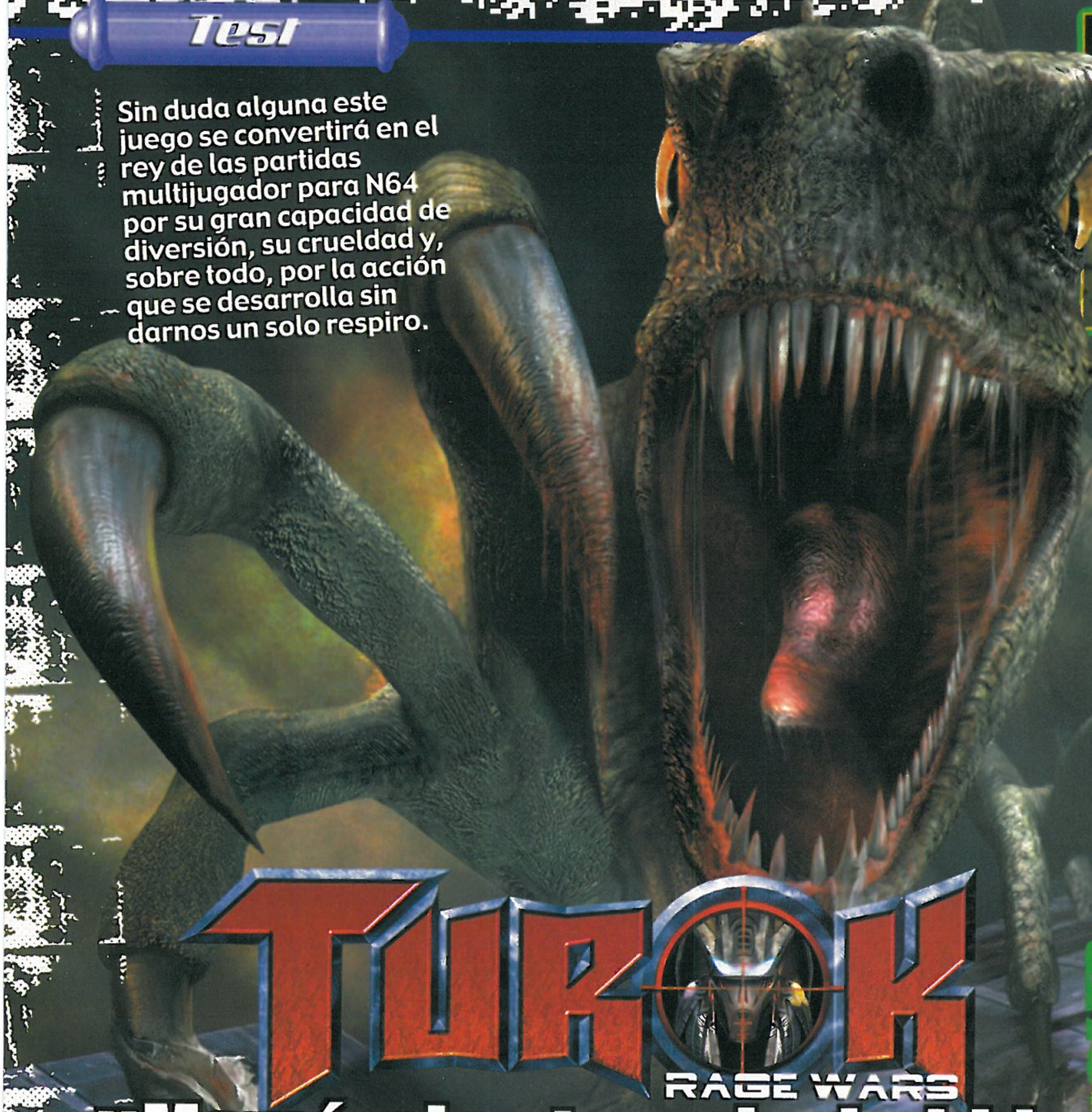
Efectivamente, PlayStation es mi elegida para pulirme el mayor capital: juegos de conducción, sobre todo, y un par de aventuras tan dispares como apasionantes. Comentar porqué he comprado «Metal Gear» es una tontería, lo de «Colin McRae Rally» también, «Silent Hill» sorprenderá a muchos estando tan cerca el lanzamiento de «Dino Crisis», pero lo indudable llega con «Gran Turismo».
Por 8.990, 4.990, 8.990 y 3.490 ptas. respectivamente os podéis pasar unas Navidades que no os van a permitir ni comeros las uvas de Noche Vieja ni abrir los regalos de Reyes. ¡Una pena que las vacaciones terminen tan pronto! ¿no?

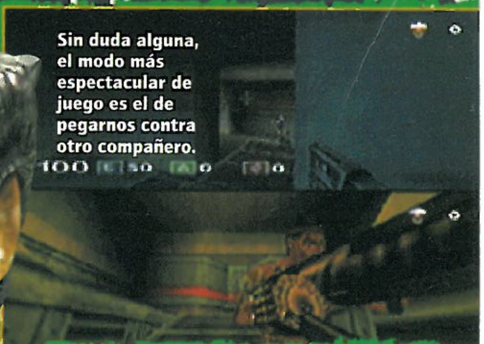
De uso obligatorio

El día que decidimos ir de compras no pudimos hacernos con algunos títulos porque, sencillamente, estaban agotados –esto lo decimos para que no os hagáis los *remolones* con las compras navideñas–: «Rayman 2», «World Driver Championship», «C&C Tiberian Sun» o «Tonic Trouble».
Otros, sin embargo, aún no habían llegado a las estanterías por que su lanzamiento se había retrasado o estaban en puertas de hacerlo: el monumental «Donkey Kong 64», «Tomb Raider The Last Revelation», «Indiana Jones»... son nombres que tendréis en vuestras manos y que son opciones básicas, casi fundamentales, de compra. Pero sobre todo guiaros por la diversión, no por las *machaconas* campañas de marketing...

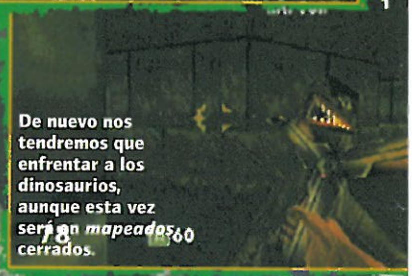
Nuestro agradecimiento a Centro Mail

Sin duda alguna este juego se convertirá en el rey de las partidas multijugador para N64 por su gran capacidad de diversión, su crueldad y, sobre todo, por la acción que se desarrolla sin darnos un solo respiro.




Sin duda alguna, el modo más espectacular de juego es el de pegarnos contra otro compañero.


A este le pillamos *in fraganti* buscando su propia presa. Lo que no se imaginaba es que la víctima era él.


De nuevo nos tendremos que enfrentar a los dinosaurios, aunque esta vez serán en *mapeados* cerrados.


Si queréis disfrutar más *que un enano* saltando a la comba, convencer a tres amigos y...

¡¡Mamá, el gato se ha bebido mi experimento de cienciaaass!!

Era cuestión de tiempo que Acclaim lanzara al mercado un juego en el que predominase el modo multijugador con la imagen de Turok. Esa idea, que parece descabellada cuando hablamos del ámbito de las consolas, ha sido plasmada de una forma soberbia: todo, absolutamente todo, está recreado respetando el ambiente que imaginara Iguana –los programadores de «Turok»– allá por el 97 y que después, un añito concretamente, sorprendió a todo el mundo con una continuación bestial, bestial, bestial...

La historia de nuestro protagonista se remonta a diciembre de 1945. ¿Por qué ese año? porque es en esa época cuando aparece un cómic que narra la odisea de un indio que se adentró en las entrañas de la tierra perdida.

Después, las historietas de «Turok» cerraron el quiosco durante 1980 para reaparecer en el 93 con mayor fuerza. El resto de la historia a buen seguro que ya la conocéis todos.

Centrándonos un poquito más en lo que es el juego, «Turok: Race Wars» tiene unos gráficos increíbles ya que utiliza el mismo motor gráfico que las versiones precedentes, pero con unas sensibles mejoras.

Aprovechando el modo multijugador, Acclaim ha introducido más personajes, todos ellos con una realización técnica soberbia y, teniendo en cuenta que estamos hablando de una máquina de 3.000 duros...

Contamos con un total de 17 personajes distintos, aunque al principio sólo podemos elegir entre tres. Además, Acclaim ha realizado un excelente trabajo con los escenarios, que estarán ambientados de la misma forma que el anterior juego con un total de 36 niveles diseñados exclusivamente para partidas multijugador –tipo «Quake III» o «Unreal Tournament» de PC–.

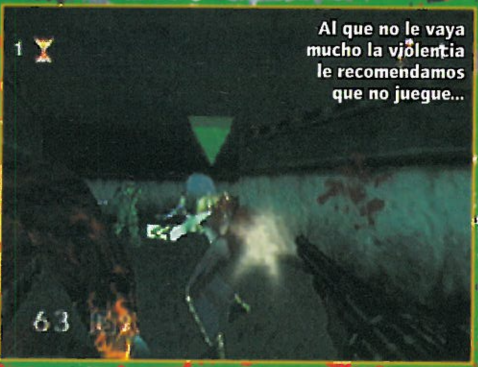
Este juego nos enamorará con sólo verlo ya que cuenta con acción *de la buena*, y aunque pasemos horas y horas frente al televisor, no nos aburrirá en ningún momento por su acción y diversión.

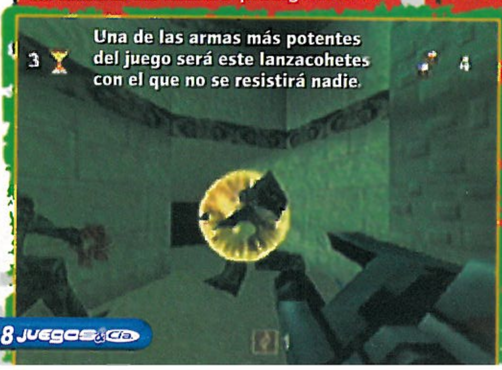
Si habéis tenido el privilegio de jugar con «Unreal Tournament» o «Quake III» sabréis de lo que estamos hablando: una desarrollo trepidante, rápido y que no nos da ni un minuto de respiro...

En definitiva, lo que Acclaim nos regala es un juego para Nintendo 64 lleno de acción y pensado única y exclusivamente para el modo multijugador –aunque cuente con muchas mas opciones–. Tiene gráficos soberbios, una jugabilidad increíble y una capacidad de diversión que alcanza niveles altísimos

Un cartucho realizado a la medida de los millones de aficionados de todo el mundo que no conciben un arcade de acción 3D sin opciones multijugador.

Gustavo


Al que no le vaya mucho la violencia le recomendamos que no juegue...


Una de las armas más potentes del juego será este lanzacohetes con el que no se resistirá nadie.






Turok para Game Boy Color

Seguramente todos os estaréis haciendo la misma pregunta: ¿cómo han podido realizar una conversión de un juego que básicamente es para opciones multijugador?, pues bien, en primer lugar Acclaim no ha realizado la conversión ya que ha sido la compañía española Bit Manager la que se ha encargado de tal menester y, en segundo lugar, se han olvidado del juego para Nintendo 64 y han creado un arcade parecido a los anteriores pero remozando por completo el aspecto gráfico de los escenarios.



El resultado ha sido impresionante, ya que es un cartucho simple, divertido, de llevar, saltar, disparar y tirar que no necesita de conocimientos previos de balística. Mantiene el espíritu de la saga sin alejarse en exceso de las versiones anteriores. Vamos, que es más de lo mismo.



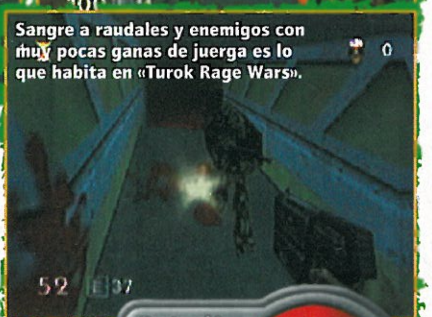
Tendremos a nuestra disposición 16 armas de destrucción masiva.



Entre los enemigos no podía faltar nuestro querido amigo el *Dino* de la Calzada...



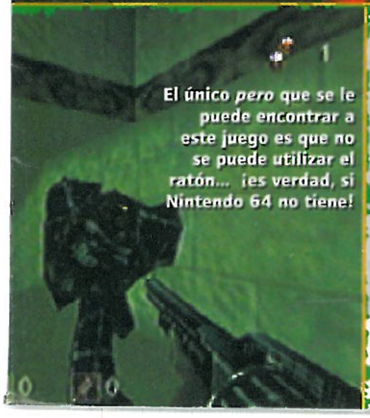
Para salir ilesos de este infierno tendremos que tener los reflejos de un gato...



Sangre a raudales y enemigos con muy pocas ganas de juerga es lo que habita en «Turok Rage Wars».



¿Guapos, eh? pues cuando veáis a los demás personajes...



El único *pero* que se le puede encontrar a este juego es que no se puede utilizar el ratón... ¡es verdad, si Nintendo 64 no tiene!

Puntuación: 8.0 — Notable alto

Turok: Rage Wars

Plataformas: PSX · PC · **N64** · **GBC** · DC

Compañía: Acclaim
Precio: 9.490 N64/5.900 GBC
Género: Acción 3D — Traducción: No

Objetivo: ser el último en caer en el infierno de las partidas multijugador y exterminar a tus enemigos.

Modo de juego: apunta, dispara y corre todo lo que puedas.

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nº de mapas:	36
Modos de juego:	4
Armas:	Sí
Violencia:	Absoluta

Compatible con: Control Pak, Expansion Pak

- Poder jugar en modo multijugador en tu Nintendo 64.
- Que no venga con ratón...

DIF · SON · GRA · JUG

Guía rápida para que No te pierdas

1 Título del juego
En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2 Plataformas
En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

3 Datos técnicos
Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

4 En resumen...
Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Importa la sensación.

Puntuación: 8.8 (5) — Notable alto

(1) Star Wars Racer

(2) Plataformas: **PSX** · **PC** · N64 · GBC · DC

(6)
Compañía: LucasArts
Género: Velocidad
Precio: 6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

(3)

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

(7) Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

(4)
- Rápido y muy divertido.
- Difícil en fases avanzadas.

(8) DIF · SON · GRA · JUG

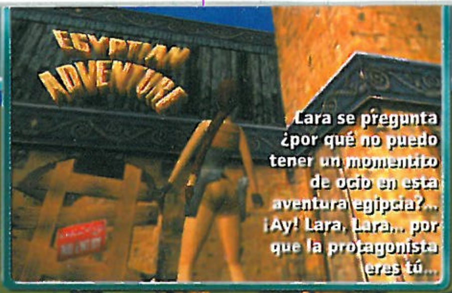
5 Puntuación
Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Medicina:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien Alto
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

6 Datos del juego
La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

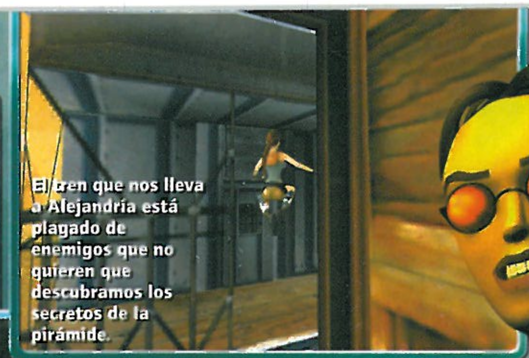
7 Requisitos mínimos
Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

8 Otras valoraciones
En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

7 Compatible con
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...



Lara se pregunta ¿por qué no puedo tener un momentito de ocio en esta aventura egipcia?... ¡Ay! Lara, Lara... por que la protagonista eres tú...



El tren que nos lleva a Alejandría está plagado de enemigos que no quieren que descubramos los secretos de la pirámide.

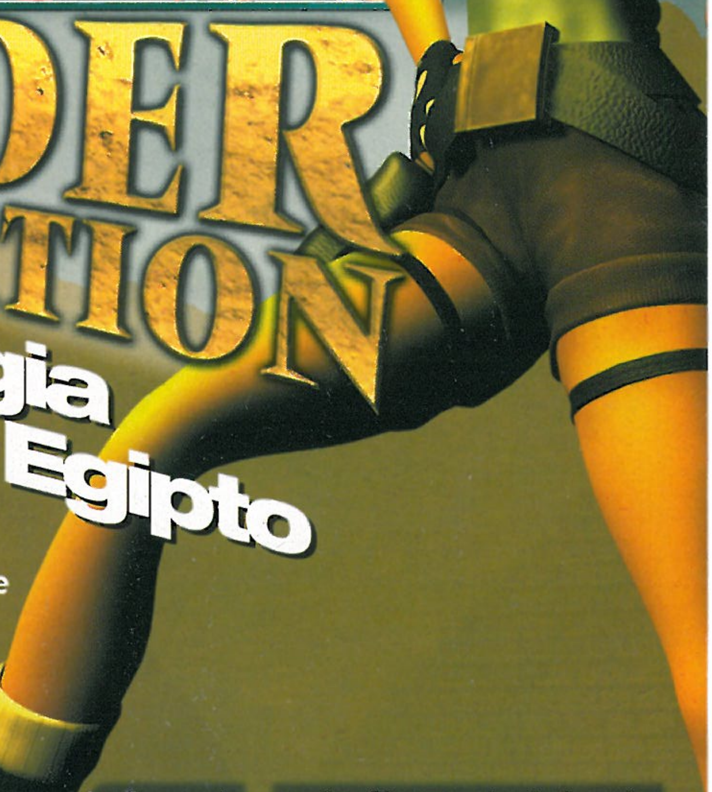


Algunos enemigos finales parecen sacados del mismísimo infierno y Lara tiene la obligación de ponerlos en el lugar adecuado: el limbo.



Para abrir ciertas cámaras antes hay que desactivar mortales trampas. ¿No habrá pasado antes por aquí Indiana Jones?





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Toda la magia del antiguo Egipto

Cuatro juegos en otros tantos años son la tarjeta de presentación de una heroína que se ha hecho con una nombre y una fama que muy pocos esperaban cuando en 1996 nos visitó por primera vez...

A Lara no hay quién la pare: que si película, que si cómic, que si figuritas articuladas... todo vale con tal de tenerla entre nuestros brazos... virtualmente. «Tomb Raider: The Last Revelation» es la cuarta entrega de una saga que, para muchos, empieza a molestar por sus reiteraciones evidentes. Todos los años vuelve de la misma forma con gráficos cuadriculados, escenarios complejos, movimientos *Larescos* con pistolas en ristre y presentaciones oficiales con la modelo de turno. "La vida sigue igual" que cantaría el insigne Julio Iglesias...

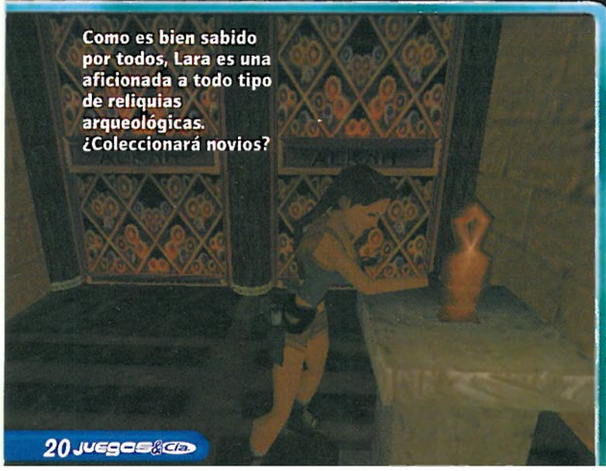
Y el último año del milenio, 1999, no podía ser menos que sus antecesores. Una nueva Lara, otro juego más y un remozado argumento que debe engancharnos con la novedades incluidas.

Que nuestra heroína aparezca jovencita con 16 escasos años es noticia pero no os asustéis, sólo lo hace durante dos fases y camuflando el otrora modo de entrenamiento. Y aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid nos cuenta la historia de su mentor, un profesor llamado Von Croy que está más *sonado* que un boxeador después de caer por KO., y que tendrá mucha culpa de lo que nos ocurrirá en las siguientes fases de la aventura.

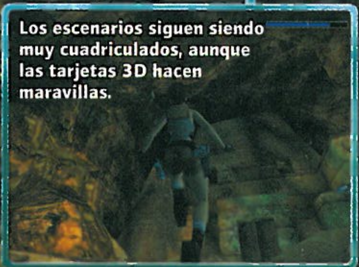
El retorno de Lara va a ser muy complicado. Si ya el año pasado muchos se apresuraron a culparla de volver con las mismas pintas, desde luego esta vez las acusaciones pueden volver a repetirse... y con razón. Los gráficos han cambiado lo justo aunque Eidos se empeñe en lo contrario –dicen que Lara ha sido mejorada–, y el modo del juego podríamos tildarlo de exacto, idéntico, igualito o parejo a la tercera, segunda y primera entrega. Nada ha cambiado, salvo lo escenarios, enemigos y artimañas para acabar la aventura en tiempo y forma.

Pero también es cierto que sus defensores se escudan en que no necesitan esos cambios radicales porque entonces «Tomb Raider» sería otra cosa. También tienen razón. ¿A quién hacer caso? Lo mejor, sin duda, es guiarnos por el instinto, por lo que nos pide el cuerpo cuando jugamos con él y «The Last Revelation» en el contacto diario es un buen juego, de esos que llegan al alma de refilón, pero nada más: tiene misterio, destila acción, escenarios bonitos y enemigos con la suficiente *mala baba* como para tenernos enganchados un buen centenar de horas. ¿Qué se ha subido a las barbas del mismísimo Indiana Jones? Por eso no hay que restarle méritos, al revés, hay que aplaudir que la legión de seguidores de la heroína y sus aventuras tengan año tras año las mismas ganas de jugar con ella como si fuera la primera vez y aunque técnicamente haya cambiado más bien poco ¿que habría que decirle a la interminable lista de sagas deportivas que nos atropellan año tras año?

Jose Luis



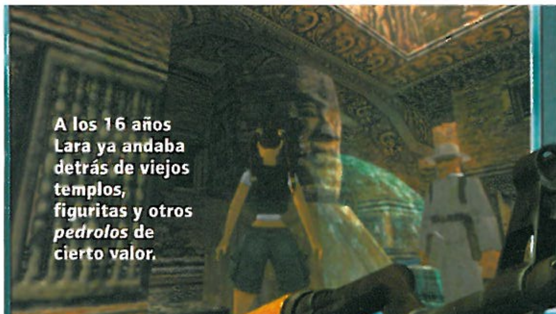
Como es bien sabido por todos, Lara es una aficionada a todo tipo de reliquias arqueológicas. ¿Coleccionará novios?



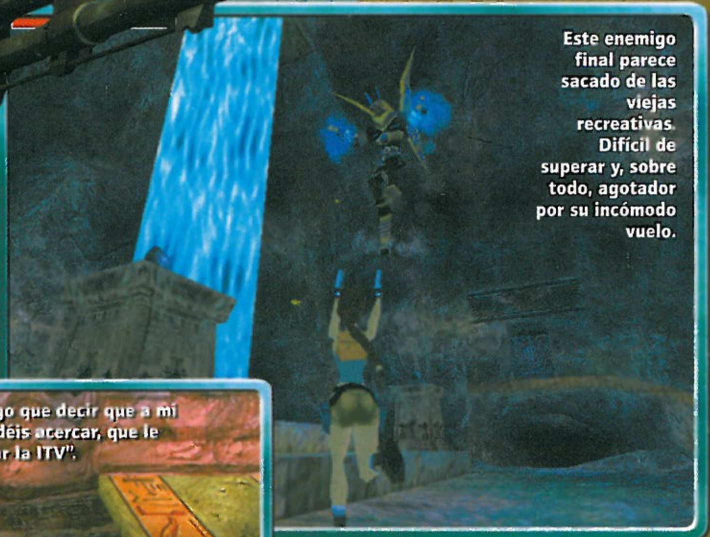
Los escenarios siguen siendo muy cuadriculados, aunque las tarjetas 3D hacen maravillas.



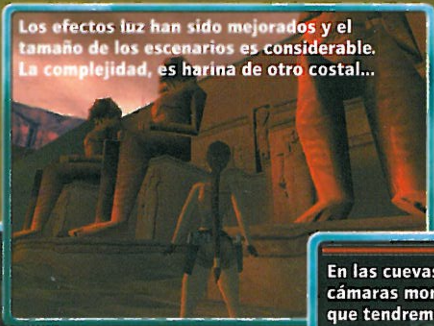
En esta ocasión, Core ha invadido el juego de criaturas tan extrañas como la de la imagen... ¿qué será?

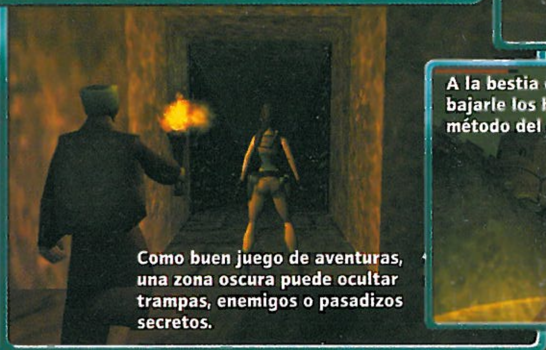

A los 16 años Lara ya andaba detrás de viejos templos, figuritas y otros *pedrolos* de cierto valor.

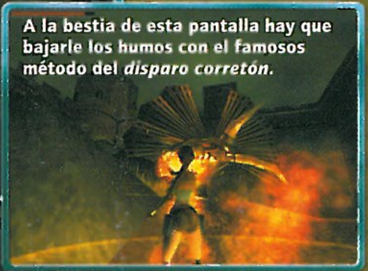

Las dos fases primeras del juego nos muestran a una Lara adolescente que empieza a aprender los caminos de la aventura.

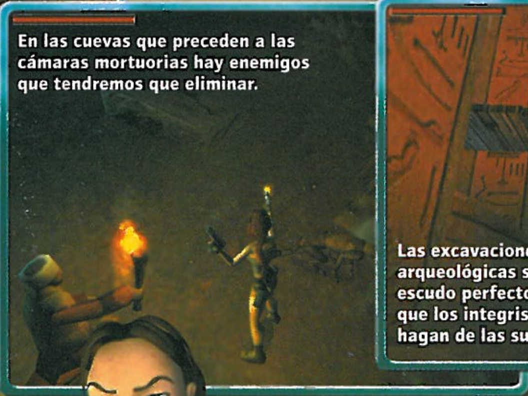

Este enemigo final parece sacado de las viejas recreativas. Difícil de superar y, sobre todo, agotador por su incómodo vuelo.

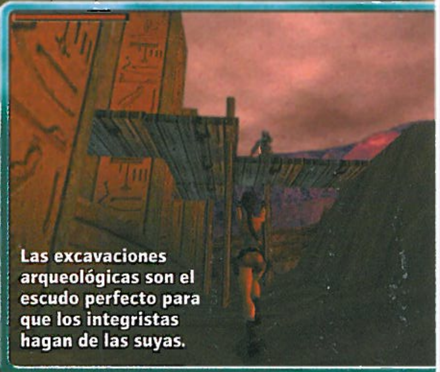

"Como os tengo que decir que a mi Jeep no os podéis acercar, que le acabo de pasar la ITV".


Los efectos luz han sido mejorados y el tamaño de los escenarios es considerable. La complejidad, es harina de otro costal...


Como buen juego de aventuras, una zona oscura puede ocultar trampas, enemigos o pasadizos secretos.


A la bestia de esta pantalla hay que bajarle los humos con el famosos método del *disparo corretón*.


En las cuevas que preceden a las cámaras mortuorias hay enemigos que tendremos que eliminar.


Las excavaciones arqueológicas son el escudo perfecto para que los integristas hagan de las suyas.

Coloque a la egipcia



Aprovechando que el Nilo pasa por El Cairo –y alrededores–, los programadores de Eidos han concebido un método muy efectivo de provocarnos un *mareo colocante con ciertas dosis de malestar ventral* ya que cuando un animalito faraónico nos pincha –escorpiones, serpientes o lo que sea– la pantalla comienza a comprimirse y expandirse aleatoriamente como si nos fuéramos a desmayar. Este efecto, novedoso, espectacular –no hay duda–, y a priori inofensivo, se convierte en una carga de profundidad que nos entra por las retinas y nos produce una sensación de cuelgue que sólo puede ser remediado con un kit médico de esos que hay en el juego. Si lo que querían es trasmitirnos la sensación de estar perdiendo el control, sin duda Core lo ha consegu.. pero como os dij... no entien... ¿qué me pasa?...



De niña a mujer...



Es de imaginar que cuando Julio Iglesias interpretaba esta canción no pensaba en nuestra Larita, pero analizando los acontecimientos es como para pensarlo. Efectivamente, aunque en el juego no suena en ningún momento esta composición de nuestro artista más internacional, «Tomb Raider The Last Revelation» es un breve recorrido por la infancia/adolescencia de la *buscatumbas* más famosa y curvada de la historia. De la mano del doctor Von Croy protagonizará los dos primeros niveles a modo de entrenamiento pegando saltos, carreras y otros menesteres *indianescos* a diestro y siniestro con la vitalidad propia de una tierna infante quinceañera.

A diferencia de otros títulos de la saga, el entrenamiento es un paso obligado dentro de la aventura y no una opción al margen de ésta.





Tomb Raider The Last Revelation

Puntuación **8.5** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Core Design/Eidos
Precio: 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
Género: Plataformas **Traducción:** No
Objetivo: devolver a su tumba el alma del maligno faraón que quiere apoderarse del mundo.
Modo de juego: saltar de una plataforma a otra sin recoger plátanos..

Nº de jugadores:	1
Nº Niveles:	40
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Poca

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

Es divertida, apasionante y muy aventurera.
Todos los años igual...

DIF · SON · GRA · JUG



Pokémon no se puede comparar en argumento a juegos como «Final Fantasy VIII» o la serie Zelda ya que el guión es bastante *light* y muy infantil.



Las luchas por turnos son muy divertidas aunque poco espectaculares.



Cuanto más nivel tengamos, más fuertes serán nuestros ataques.


El diseño de los personajes es muy japonés. La palabra *Super Deformed* está escrita en el cartucho.



El Pokémon Center sirve para sanar a nuestros pequeños amigos. Están en todos los pueblos y son lo mejor después de la batalla.



El mapa nos será muy útil a la hora de movernos por el pequeño-gran mundo de Pokémon.



Detalles como este son *Made in Nintendo*. ¡Qué tiempos! ¿eh?



Si tenemos Pokéball podremos cazar a más Pokémon. Primero hay que debilitarlos y después usarlas contra ellos...



¡CARIÑO, H
A LOS S

Todo el mundo sabe que los japoneses y los americanos se *pirran* por el Rol, pero ¿es Pokémon un título tan rompedor como para vender millones de cartuchos por sistema? ¡Umm!, la duda nos asalta...

LUCHAS

Nada más empezar a jugar tendremos un Pokémon a nuestra disposición. Su nivel en un principio será bastante bajo y para llegar a terminar el juego tendremos que luchar contra otros Pokémon salvajes y aumentarlo. La forma de jugar es parecida a la de «Final Fantasy» ya que es por turnos y eligiendo entre diferentes opciones, pero a diferencia de éste, las batallas serán uno contra uno.

Para conseguir más Pokémon, debemos comprar las Pokéball y cazarlos en los lugares donde se esconden...



EVOLUCIÓN POKÉMON

Para conseguir los 150 Pokémon repartidos entre el cartucho Rojo y Azul, debemos buscarlos, cazarlos y hacerlos evolucionar, además de poderlos intercambiar con los de otros amigos...

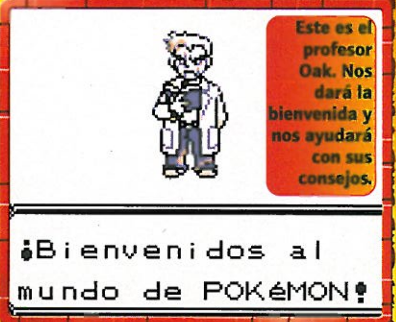
Muchos de estos animales fantásticos empezarán siendo pequeños y con unas características más bien pobres. Si conseguimos objetos especiales o simplemente los hacemos luchar, podrán evolucionar hasta conseguir especies con diferentes virtudes y golpes muy diversos. Ésto, además de intercambiarlos con los colegas, será la clave principal para conseguir todos los Pokémon disponibles en el juego.





Para hacernos con todos, tenemos una utilidad llamada Pokédex que sirve para ordenar y clasificar todos los Pokémon que nos hemos ido encontrando por el camino. Si te haces con todos vencerás y si no, ¡pues a buscarlos tocan...!

Antes de comenzar a analizar este juego debemos quitarnos de la cabeza las magias, historias o personajes poligonales de cualquier otro programa de Rol de sistemas superiores, ya que este Pokémon, aunque es ahora cuando sale en nuestro mercado, tiene más de tres años. Si tenemos presente esta advertencia podemos avanzar que tanto «Pokémon Rojo» como «Pokémon Azul» son dos títulos buenos, sin más, que el tiempo ha hecho envejecer a pasos agigantados.



Este es el profesor Oak. Nos dará la bienvenida y nos ayudará con sus consejos.

Y es que al estar hablando de dos juegos aparecidos en el 96 en Japón, sorprende el apartado gráfico que tiene. Aunque hemos visto cosas mejores para este sistema, cumplen a la perfección con su cometido de ambientar y mostrar el mágico mundo de estas pequeñas mascotas...



Hay que apuntar que este desfase temporal se puede obviar si nos centramos en el juego que lleva dentro, en el ansia por recolectar y que algunos medios de comunicación han exagerado hasta calificar de fiebre.

Si una aventura RPG ha de divertirnos gracias a su historia, guión, batallas y progreso de los personajes, Pokémon tiene mucho que enseñar a otros pseudo nombres que no le llegan ni a la *al-*



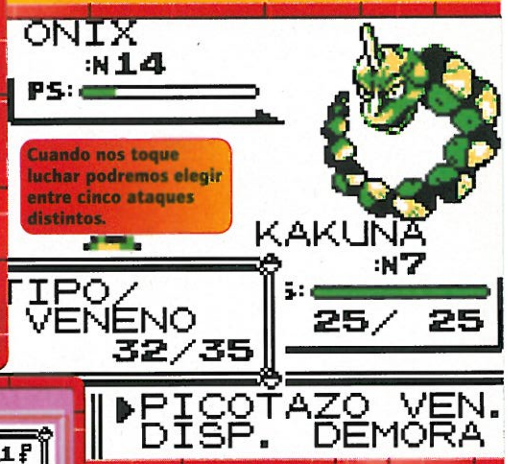
...émon ¡...le encogido ...Bichos!



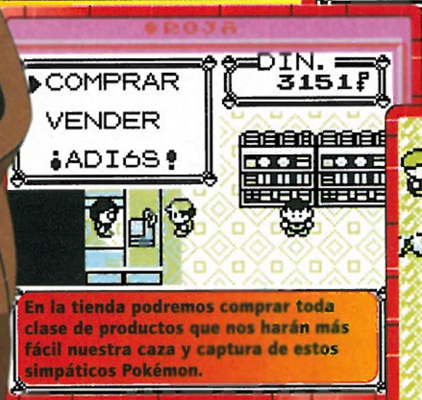
Como en todo buen juego de Rol, podremos editar el nombre del *prota*.



Para pasar a determinadas estancias, debemos conseguir diferentes objetos...



Cuando nos toque luchar podremos elegir entre cinco ataques distintos.



En la tienda podremos comprar toda clase de productos que nos harán más fácil nuestra caza y captura de estos simpáticos Pokémon.


Nuestro cometido es ser el mejor entrenador del mundo y hacernos con todos los Pokémon de los dos cartuchos.



El Pokémon favorito de Ash: Pikachu es uno de los más completos.



Las bolitas de la parte inferior son las Pokéball y sirven para guardar Pokémon.


En la hierba podremos cazar a nuestros queridos Pokémon. Si quieres encontrarlos, ya sabes... ¡date un garbeo!

tura del betún. La historia y el guión son muy sencillos, lo que no significa que no pueda engancharnos con sorpresas bastante agradables: Game Freaks y Nintendo saben perfectamente lo que hacen.

Uno de los principales motores que tienen estos «Pokémon Rojo» y «Pokemon Azul» para pegarnos a la pantalla portátil de Game Boy es la sencillez del manejo, que roza, en muchas ocasiones, en lo elemental. Las batallas, verdadera columna vertebral del cartucho, son muy esquemáticas pero efectivas ya que en la mayoría de ocasiones hay que utilizar las mismas armas y conjuros para acabar con los Pokémon enemigos. Tal vez esa simpleza nos lleve, sin querer, hasta unos niveles de entretenimiento tan elevados que el argumento pase a un segundo plano: lo importante es recolectar.



Precisamente, donde realmente disfrutaremos con «Pokémon Rojo» y «Pokémon Azul» es a la hora de conocer nuevos parajes y de intentar conseguir los más de 150 especies de Pokémon que pueblan ambos cartucho. Su colección, intercambio y posterior lucha contra la máquina u otros colegas del barrio a través del cable *Link* de Game Boy es uno de sus principales alicientes.

Aquí es donde Pokémon se muestra más demoledor, original y divertido ya que te engancha por el cuello y no te suelta hasta que descubres sus pequeños secretos.

Que nadie se engañe: «Pokémon Rojo» y «Pokémon Azul» no es un juego malo y sí muy divertido, ideal para entusiastas *light* del Rol sin exquisiteces ni enrevesamientos existenciales. Una recomendación final: si tenemos ganas de compra el juego y conseguir a todos estos bichos, lo mejor es aliarnos con un amigo e intercambiarlos desde su cartucho al nuestro. Toda una gozada que fomenta la solidaridad entre compañeros, vecinos y hermanos.

José Luis



Puntuación

Pokémon Rojo y Pokémon Azul

8.0 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	5.990 Ptas. (cada uno)
Género:	Aventura RPG
Traducción:	Sí

Objetivo: conseguir ser el mejor entrenador del mundo de los adorables Pokémon.

Modo de juego: caza Pokémon y vence a los mejores entrenadores.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Pokémon:	150
Magias:	Sí
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Compatible con: Link Cable

- Es divertido hacernos con todos los Pokémon.
- Como juego de Rol es algo pobre.

DIF · SON · GRA · JUG



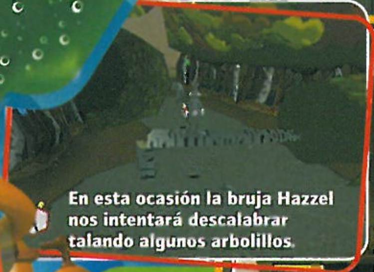
Sin duda, uno de los momentos más divertidos de este juego es el enfrentamiento en el barco pirata contra Yosemite Sam.



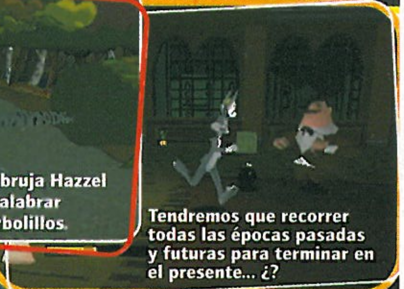
Esta máquina será la culpable de todos nuestros problemas... ¡gracias amiga!



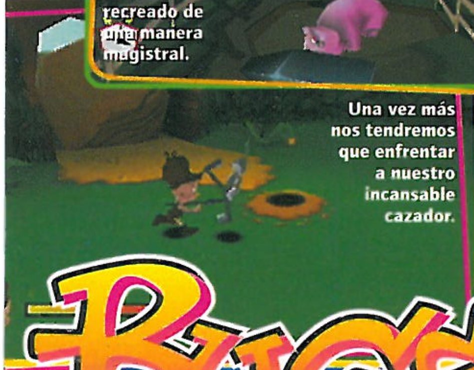
Los gráficos de este juego son sensacionales... todo está recreado de una manera magistral.



En esta ocasión la bruja Hazzel nos intentará descalabrar talando algunos arbolillos.



Tendremos que recorrer todas las épocas pasadas y futuras para terminar en el presente... ¿?



Una vez más nos tendremos que enfrentar a nuestro incansable cazador.



En alguna ocasión tendremos que salir por piernas si no queremos ser comida para perros.

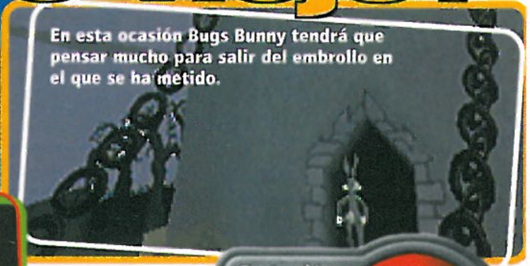


Bugs Bunny

PERDIDO EN EL TIEMPO

¿Qué hay de nuevo viejo?

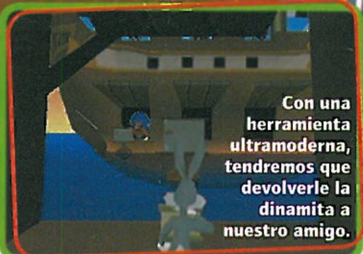
Uno de los personajes mas carismáticos de la Warner, protagoniza una aventura que le lleva a distintos lugares en el tiempo... ¡eso sí!, siempre que haya zanahorias.



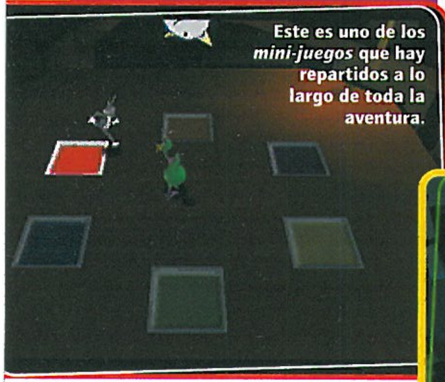
En esta ocasión Bugs Bunny tendrá que pensar mucho para salir del embrollo en el que se ha metido.

El conejo más conocido del mundo protagoniza esta sensacional historia en la que tendremos que viajar por el tiempo para volver a nuestra época, ya que por equivocación nos introducimos en un experimento militar que nos ha mandado a ninguna parte, ¡Sí, sí, jabéis leído bien! a ninguna parte.
Con la ayuda de un tal Merlin, tendremos que encontrar despertadores de distintas épocas que son fundamentales para devolvernos al presente y así, seguir haciéndole la vida imposible al pato Lucas.
Con este argumento, Infogrames nos presenta un juego de gráficos excelentes en los que se ha aprovechado al máximo –eso creemos– la capacidad de la consola. Para obtener estos resultados, Infogrames ha creado gigantescos mapeados en los que perderse será un juego de niños y donde la mayor de nuestras preocupaciones, además de *pastelizar* a los malos de turno, será recoger todos y cada uno de los ítem que encontremos por el camino, ya que sin éstos no podremos desarrollar muchas de las habilidades de nuestra querida mascota.
Lo más divertido de este juego, sin duda alguna, son los jefes finales con los que debemos pegarnos disputando los más alocados y excitantes combates. Por ejemplo, la pelea contra nuestro bigotudo enemigo –que parece sacada de un episodio de los Looney Tunes– en la que galeón en ristre nos lanza unas pesadas bolas que hemos de devolverle para, a continuación y con la ayuda de uno de los inventos marca Acme más modernos, encender la mecha que nos permitirá volarle por los aires...
Sin duda, Infogrames ha realizado un gran trabajo que contentará a grandes y pequeños si lo que pretendemos es coger el mando y no mover una pestaña a base de diversión *plataformesca*.
Además, por el mismo precio, nos llevamos unas cuantas carcajadas a casa como si estuviéramos frente a la tele esperando el legendario "¿Qu... qué hay de nuevo viejo?".

Gustavo



Con una herramienta ultramoderna, tendremos que devolverle la dinamita a nuestro amigo.



Este es uno de los *mini-juegos* que hay repartidos a lo largo de toda la aventura.



En la época medieval encontraremos aspirantes a Calimero... con casco y todo.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

Puntuación: **7.8** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	7.490 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: coger todos los despertadores que hay esparcidos por el tiempo para volver a nuestra época.

Modo de juego: roe zanahorias, pisa a tus enemigos y... ¡a la madriguera!

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	21
Nº de personajes:	14
Armas:	Alguna estaca
Violencia:	Ninguna

Compatible con: Dual shok, Memory card

+ Lo divertido, entretenido y bien hecho que está.
– No aporta nada nuevo al género.

DIF · SON · GRA · JUG

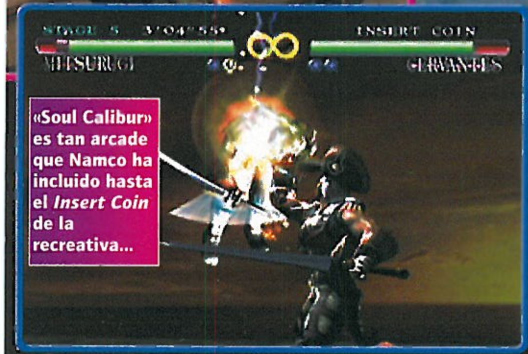

EUROCOM
ENTERTAINMENT SOFTWARE
CUANDO DUERMES PROFUNDAMENTE
EXPERIMENTAS CAMBIOS RÁPIDOS
Y TE PUEDES DESPERTAR
SIENDO DIFERENTE
JUEGA COMO RUFF O TUMBLE Y TRANSFÓRMATE EN UN NINJA, UN ROBOT, UN MONSTRUO...
LUCHA A TRAVÉS DE 7 MUNDOS DE PESADILLAS Y RESCATA A LOS DUENDECILLOS.
PELEA CONTRA ESQUELETOS, ARAÑAS, ZOMBIS, AVISPAS GIGANTES, DINOSAURIOS...
40 WINKS
CONQUISTA TUS SUEÑOS
PlayStation
NINTENDO64
© 1999 Eurocom Development Limited. 40 Winks™ is a trademark of GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd. Published by GT Interactive Software Corp. and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. The Eurocom logo is a trademark of Eurocom Developments Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo 64 and " " logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.



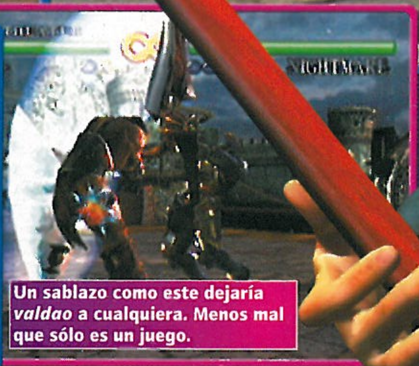
Todo tipo de efectos fantásticos para dar una espectacularidad superior a lo visto en cualquier juego de este tipo.



La cámara rotará alrededor de los luchadores según avance el combate. Planos como este son muy frecuentes en «Soul Calibur».



«Soul Calibur» es tan arcade que Namco ha incluido hasta el *Insert Coin* de la recreativa...



Un sablazo como este dejaría *valdao* a cualquiera. Menos mal que sólo es un juego.



Soul Calibur

Cuando la lucha es arte

Resulta curioso que Namco siempre sorprenda con un título revolucionario para vender consolas. Ya pasó con PlayStation y «Ridge Racer», y ahora es el turno de Sega y su recién nacida Dreamcast.



Muchos incautos comentaron que Dreamcast haría una versión penosa del juego...



Soul Calibur es mucho más que un juego de lucha; es un título que viene a demostrar muchas cosas, entre otras, que es la primera maravilla de Namco para la nueva consola de Sega y, desde luego, es el título que actualmente marca la diferencia entre Dreamcast y las demás.

Si tenemos todo esto en cuenta es de suponer que la creación de Namco se convertirá en una referencia obligada para estas Navidades. Primero, porque enamora por su realización técnica. Escenarios, movimientos, texturas, efectos de luz y de viento de asombrosa calidad... «Soul Calibur» tiene lo necesario para convencer a todo *bicho viviente*, tenga PC, Nintendo 64, PlayStation o Microondas con grill a color. Después, porque aunque podríamos glosar en muchas páginas todo lo referentes al apartado técnico, poco importa a la hora de la verdad si Dreamcast mueve *tropecientos mil* polígonos o es capaz de renderizar *nurbs* en vez de vértices..., lo que nos tiene que quedar claro es que «Soul Calibur» *se sale* y punto, y que cualquier cosa que busquemos en él lo vamos a encontrar multiplicado por mil.

Este juego nació en recreativa bajo la placa System 12 –una versión mejorada de PlayStation– y, la verdad, nadie esperaba que fuese a caer sobre la nueva máquina de Sega y a mejorar tanto de golpe, pero en un movimiento magistral de la compañía nipona la consecución de este título puede suponer un montón de consolas vendidas y millones de jugadores enganchados a los *combos*, saltos y desenfundes de esta maravilla.

«Soul Calibur», ante todo, es divertido, absorbente y apasionante porque al jugar sabemos que Namco ha pensado en todo tipo de aficionados. Aquellos que gusten del control, estrategia y variaciones de ataque vistos en la saga «Virtua Fighter» se entenderán a la perfección, de igual modo que los *fans* de «Tekken» se sorprenderán al ver una espectacularidad y un estilo de *combos* muy similares. Y todo esto con una personalidad propia que le hacen parecer original...

«Soul Calibur» es un juego muy completo, en gran parte, por culpa de la cantidad de desafíos y opciones a las que nos tenemos que enfrentar, ya que para controlar el 100% de las posibilidades que nos brinda sudaremos *la gota gorda* entrenando, acabando modos y encontrando todos los secretos...

Pero como buen juego de lucha, la máxima diversión viene en el modo para dos jugadores. Aquí es donde «Soul Calibur» se muestra más insultante: la diversión alcanzada y el *pique* entre los luchadores harán de este título un juego de culto que llegará al éxtasis cuanto mayor sea el control que tengamos. En la redacción no nos hemos podido resistir al vendaval de diversión que nos ha proporcionado «Soul Calibur». Hemos disfrutado como enanos jugando en todos los modos posibles e intentando aprender las estrategias de los luchadores disponibles, y es de agradecer que sirva de unión para que los incondicionales de «Virtua Fighter» y los de «Tekken» se reconcilien. Sin duda, un título que nadie en esta galaxia se debe perder... «Soul Calibur» es una obligación.

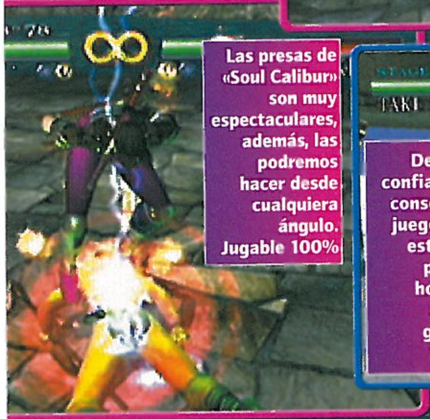
Nacho



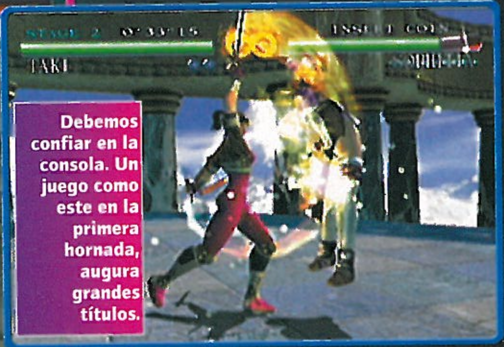


En «Soul Calibur» veremos personajes muy detallados y a un tamaño bastante grande.

Cuatro botones serán suficientes para jugar a «Soul Calibur»: sencillo, rápido y directo a la yugular.



Las presas de «Soul Calibur» son muy espectaculares, además, las podremos hacer desde cualquiera ángulo. Jugable 100%



Debemos confiar en la consola. Un juego como este en la primera hornada, augura grandes títulos.

Soul Blade





«Soul Blade» –«Soul Edge» en Japón– no obtuvo el éxito que merecía y la culpa de todo la tuvo otro programa de la casa: «Tekken».

Namco lo puso a la venta en 1996 unos meses más tarde que «Tekken 2». El fanatismo de muchos jugadores del programa de Kazuya & Cía. lograron empañar un título bastante superior en muchos aspectos. Gráficamente no tenían comparación, «Soul Blade» le daba mil vueltas en complejidad y otras tantas en animación y espectacularidad. A la hora de ponernos a jugar notábamos un mayor control sobre los personajes y las maneras de plantear los combates recordaban en muchos aspectos al fantástico y maltratado «Virtua Fighter 2». Gracias a Dreamcast, una legión de usuarios de «Tekken» se han congregado alrededor de «Soul Calibur» con la excusa de disfrutar con esta maravilla cuando no han reparado que en su propio sistema, PlayStation, tienen un nombre de parecidas maneras, personajes y golpes. Sobre todo cuando desde el año pasado existe una versión Platinum a precio reducido...

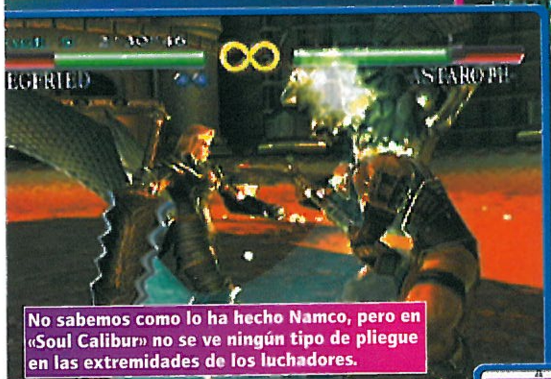
Si te atreves con él tendrás espectacularidad a raudales, buenos gráficos, *combos* bien planteados, *air juggles* infinitos, el modo Edge Master y un montón de personajes a tu entera disposición. Como todas las cosas en esta vida, si eres amante de algo cuesta aceptar que otro juego sea mejor... ¡Señores que jugáis a «Tekken», abrid lo ojos!





Aquí vemos al representante español haciéndole un apaño a Nightmare...

No sabemos como lo ha hecho Namco, pero en «Soul Calibur» no se ve ningún tipo de pliegue en las extremidades de los luchadores.





«Soul Calibur» tiene muchos secretos. Si los compartes, nunca, repetimos, NUNCA te cansarás de jugar con él.



Aquí tenemos a Sophitia posando para la revista. ¡Ojazos, tíranos un beso...!



Venecia, sin duda, el escenario más impresionante de los vistos en «Soul Calibur». ¡Es perfecto!

Modo Mission Battle

«Soul Blade» –la primera parte de este «Soul Calibur»– incluía un modo de lo más interesante: el Edge Master Mode. Namco, visto el éxito que obtuvo, ha decidido incluir un modo similar que alarga la vida del juego de una forma bastante considerable.

Nuestro objetivo es la de ganar puntos para conseguir unas bellas láminas de arte creadas específicamente para «Soul Calibur». Pero además, gracias a esto, conseguiremos nuevas vestimentas, escenarios y otra clase de secretos que encantarán al personal.

La forma de jugar se diferencia bastante del arcade, ya que las misiones que realizaremos tienen diferentes *handicaps*.

En muchas misiones sólo veremos el arma de nuestro oponente con lo que la lucha se hará diferente, en otras estaremos envenenados, por lo que nuestra barra de energía irá bajando progresivamente y en las que mas, lucharemos contra varios personajes con una sola barra de energía por lo que la dificultad será bastante evidente.





Es recomendable saber controlar a nuestro personaje antes de ponernos a jugar a este Mission Battle, ya que cuanto más avancemos más difíciles se pondrán las cosas.

Namco nos ha regalado un gran modo que hará las delicias de los *fans* de «Soul Calibur» y, además, disfrutaremos de lo lindo consiguiendo las láminas de arte y los secretos que aporta al modo denominado arcade normal.

Soul Calibur

Puntuación: 9.2 Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Namco
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

Objetivo: conseguir la espada Soul Edge y tratar de vencer a todos los contrincantes con un arma blanca.

Modo de juego: cuatro botones y el pad digital para dar los golpes.

Nº de jugadores:	2
Nº de luchadores:	17
Modos de juego:	8
Armas:	Sí
Violencia:	Cortante

Compatible con: Visual Memory, Vibration Pack

A quien no le guste la lucha... le encantará.

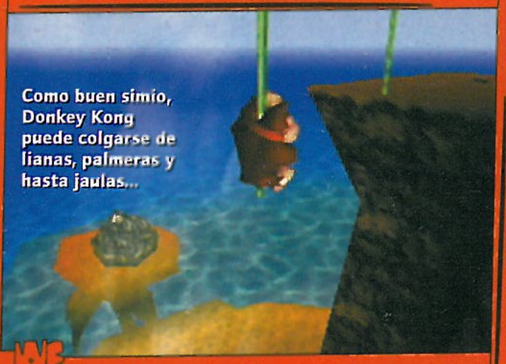
No tener dos mandos y un amigo invisible.

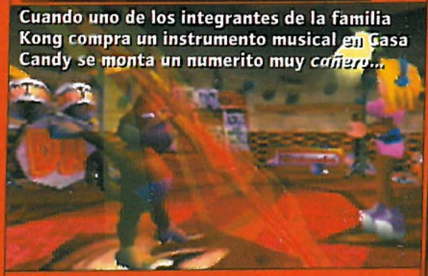
DIF · SON · GRA · JUG



El abuelete nos contará algunas historias sobre los Kremlins y el mal que han reportado al universo bananero de la familia Kong...


Los enemigos están diseñados con gusto y una enorme originalidad marca de la casa.


Como buen simio, Donkey Kong puede colgarse de lianas, palmeras y hasta jaulas...


Cuando uno de los integrantes de la familia Kong compra un instrumento musical en Casa Candy se monta un numerito muy *canero*...


El enemigo final de la fase Azteca no es tan fiero como parece: un par de *barrilazos* y listo...



Las hortalizas tienen un buen aspecto. Lástima que no podamos hincarles el diente...


Los efectos de luz o fuego tienen una calidad indescriptible...

DONKEY KONG 64



El gran mono de Nintendo, creación de Shigeru Miyamoto, vuelve a la primera plana de la actualidad con un cartucho salvaje. ¡Ya era hora!

Y ahora en tres dimensiones

Si la envidia fuera contagiosa, más de la mitad de las empresas productoras de videojuegos estarían infectadas por el virus de «Donkey Kong 64».

Y es que nadie imaginaba, a mediados de los noventa, que una empresa inglesa llamada RARE se haría cargo de la privilegiada tarea de reverdecer los laureles de un personaje tan antiguo como carismático. Y es que tenemos el deber de recordar que nuestro mono preferido tiene casi 20 años de vida, que no es poco.

Efectivamente, ese encargo tuvo un primer fruto, llamado «Donkey Kong Country» para la maravillosa Super Nintendo: gráficos *pre-renderizados*, miles de colores, unos movimientos impecables y, lo más importante, el clásico se había reciclado dejando atrás los traumáticos *barrilazos* de Mario.

¿Por qué os cuento este *ladrillo* histórico? Muy sencillo. Es gracias a ese cartucho de Super Nintendo que ahora podemos disfrutar de «Donkey Kong 64». El mismo estilo visual, los mismos personajes, los movimientos casi exactos y muy pocas variaciones salvo un enrevesamiento mayor de escenarios, objetivos y posibilidades gráficas. En definitiva, se dan el mismo aire de maneras distintas.

Nintendo es famosa por ver al personal pegarse mientras ella, pacientemente, se guarda los ases en la manga a la espera del momento oportuno. Desconocemos si las navidades del 99 al 2000 –léase, éstas– son el lugar elegido para atontar a la competencia con tanto cartucho bueno, pero lo cierto es que «Donkey Kong 64», como anteriormente «Super Mario 64» y «The Legend of Zelda», es un título fundamental, el que debe tener todo el mundo en caso de registro domiciliario. Tiene gráficos, fases, *intros* raperas que nunca antes hubiéramos podido imaginar, personajes para usar y tirar, posibilidades de juego impensables y una perfección general a prueba de efecto 2000. Es más, este llamamiento no va dedicado únicamente a los usuarios de Nintendo 64. Si tienes un PC, o una PlayStation, o una Dreamcast, debes darte por aludido, porque si te pierdes este cartucho estás renunciando a conocer de primera mano uno de los capítulos más gloriosos del mundo de los videojuegos.

En muy pocas ocasiones hemos tenido el placer de asistir a un baile tan perfecto de ideas originales, gráficos 3D de impresión y músicas recicladas del clásico de Super Nintendo. ¡Colosal...!

Jose Luis



Los escenarios comienzan a mostrarse desde muy lejos, en una exhibición del poder técnico de nuestra Nintendo 64.



Por tener, «Donkey Kong 64» tiene hasta fases donde tripulamos todo tipo de vehículos.



CON Ñ DE ÑASCA



En un gesto sin precedentes que ha dejado a la redacción de Juegos & Cía. sin aliento, Nintendo ha tenido a bien incluir al humilde pero honrado mercado español entre los privilegiados que van a contar con una versión traducida de «Donkey Kong 64». Nunca es tarde si la dicha es buena, pero podían haberse acordado el año pasado de esa maravilla llamada «The Legend of Zelda» que apareció con unos perfectos textos de pantalla en inglés –y un lioso de por sí libreto en castellano–.





MINI-JUEGOS

Si queremos hacer un paréntesis en la aventura, «Donkey Kong 64» está repleto de *mini-juegos* que nos liberan de la tensión de dar tanto saltito, golpetazo y otros menesteres llenos de emoción.

Estos aperitivos de corto recorrido, que bien pudieran haber sido pequeñas *hand-held* hace 18 años, nos permiten reunir diferentes tipos de ítems que acumulados en ciertas cantidades considerables pueden abrirnos nuevas fases, opciones y enemigos finales. Por si fuera poco el grandioso trabajo de RARE, el aspecto visual mantiene las tres dimensiones, rehuyendo de experimentos *bidimensionales* mucho más seguros y efectistas pero menos arrolladores a nivel de espectáculo. Especial mención al remozado aspecto de los barriles, sus texturas y la entrañable fase donde debemos disparar a Donkey Kong contra los otros bidones para alcanzar el bonus final.



Un punto más en la interminable lista de virtudes de esta obra de arte hecha cartucho bananero.



Recordando a viejos clásicos de la casa –como «Pilotwings 64»–, Diddy Kong pasa por el aro...



Los barriles nos sirven para cambiar de personaje según elijamos. Antes hay que liberarlos...



Después de un impacto, este bicho se mira consciente de que le queda poco...



Algunos escenarios están realizados con una perfección envidiable.

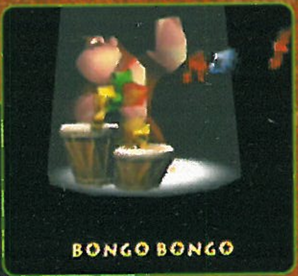


Cada una de las chapas dan acceso a un punto del mapa. A medida que las activemos, servirán de transporte.

¡TÓCALA OTRA VEZ... KONG!

Entre las muchas novedades que incorpora el cartucho es una original opción, común a los cinco integrantes de la familia Kong, que consiste en la posibilidad de tocar un instrumento musical que termina con los enemigos de golpe. Pero aunque está pensado como un arma alternativa, lo cierto es que para el desarrollo final de la aventura, la utilización de estos instrumentos puede abrirnos pasadizos, jaulas, puertas o activar resortes secretos.

Al comenzar el juego sólo controlamos los destinos de Donkey Kong, el patriarca de la estirpe, que únicamente tiene a su alcance un buen par de golpetazos con manos y pies. Más tarde, cuando encontremos la tienda de Candy –una escultural gorila por la que nuestro simio suspira– podremos comprar el bongo, la guitarra, el saxo o lo que se nos ponga por delante. Tened en cuenta que cada personaje tiene su propio instrumento y que éste es personal e intransferible. ¿No está mal eso de interpretar música, eh?



BONGO BONGO



Puntuación

Donkey Kong 64

9.6 Sobresaliente

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: RARE
Precio: 9.990 Ptas.
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: saltar, esquivar obstáculos y salvar al Rey Kremlin que está prisionero en una isla...

Modo de juego: comer bananas y liberar al resto de la familia Kong.

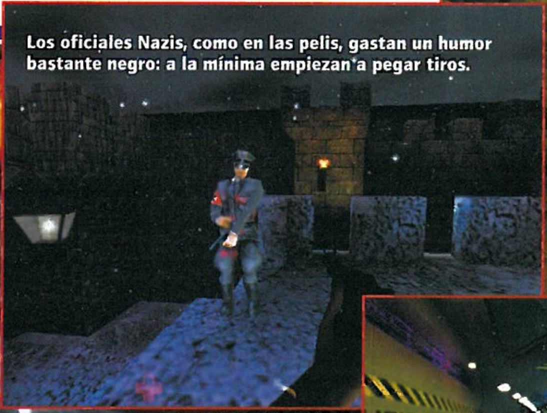
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº Personajes:	5
Nº Fases:	40
Armas:	Sí
Violencia:	Gorilesca

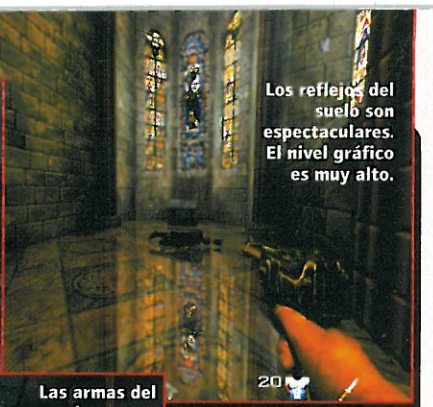
Compatible con
Expansion Pak obligatorio

Los gráficos, el personaje y el modo de juego.
Podemos perdernos en el mapeado de algunas fases.

DIF SON GRA JUG

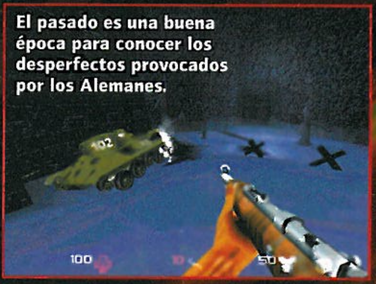



Los oficiales Nazis, como en las pelis, gastan un humor bastante negro: a la mínima empiezan a pegar tiros.


Los reflejos del suelo son espectaculares. El nivel gráfico es muy alto.

Entre bala y bala me paseo por el tiempo

Nos encontramos en el año 2093 e incomprensiblemente los nazis han salido victoriosos de la Segunda Guerra Mundial. Nuestro padre, un tal Jurgen Mortyr, ha descubierto el secreto con el que los Nazis cambiaron el curso de la historia: una máquina del tiempo que les permitió viajar al futuro en busca de un arma de destrucción masiva... a raíz de ese acontecimiento, nuestro querido padre nos enviará al pasado para evitar que el arma futurista llegue a manos de los fascistas.


El pasado es una buena época para conocer los desperfectos provocados por los Alemanes.

Con esta excusa, HD Interactive nos traslada por 21 niveles que combinan la acción presente y pasada con una factura gráfica digna del mayor de los juegazos donde, por ejemplo, los efectos de nevada nos hacen sentir frío. Los escenarios, llenos de grandes detalles, otorgan al juego de un realismo increíble. Tal vez el punto más débil de «Mortyr» sean los enemigos: no están demasiado espabilados y sólo nos mostrarán su inteligencia cuando escuchen algún disparo y se alerten al vernos ametralladora en ristre. Todos están creados con una mano izquierda que quita el hipo. Desgraciadamente, la cosa se estropea cuando nos ponemos a jugar y nos damos cuenta de que los enemigos son escasos y la acción un poco lenta, aunque el gran número de armas y los momentos de tensión que viviremos pueden suplir esta desventaja.


A este soldado Nazi del futuro le han achatado la cabeza a golpes...


Las armas del juego son escasas pero efectivas.

Para los amantes de los juegos en red, les informamos que el programa soportara hasta 16 jugadores simultáneos en Internet o LAN (red local). «Mortyr» no es ni mucho menos una obra de arte, pero si cumple su cometido con bastate soltura, que no es otro que el de entretener lo justo y sin pasarse. ¡A por los Nazis que son pocos y cobardes!

Gustavo

Puntuación

Mortyr — **7.4** notable

Sistema		
PC	Compañía:	HD Interactive
	Precio:	7.450 Ptas
	Género: Arcade 3D	Traducción: No

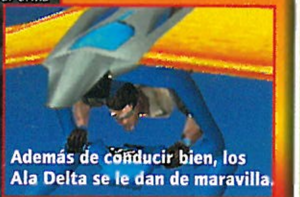
- Los gráficos son una verdadera pasada.
- La acción es un poco lenta.

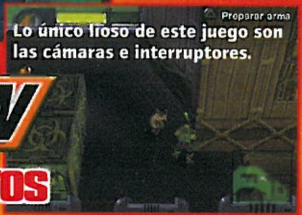
DIF · SON · GRA · JUG





Este es nuestro héroe: ¡¡Action Man!!


Además de conducir bien, los Ala Delta se le dan de maravilla.



Lo único lioso de este juego son las cámaras e interruptores.

ACTION MAN

Los héroes siguen vivos

Uno de los héroes más populares de los últimos tiempos, llega a nuestra PlayStation en un juego que se caracteriza por su variedad. Nuestro primer desafío es conducir un coche, en una escena tipo «GTA». Pero lo bueno viene después, en cuanto nos infiltramos en la fortaleza del Profesor X... entonces comienza la acción tipo «Metal Gear Solid» –aunque evidentemente no llega a su altura–. Los gráficos están bastante bien y la acción es la justa para *enchuscarnos* por la cantidad de armas que tendremos a nuestra disposición y por el elevado número de enemigos que nos encontraremos. ¡Ah! y por los puzzles que hay que resolver también.

Gustavo


Conduce un coche para terminar con los malos.



Esta captura pertenece al arco: tira muchas flechas a distancias largas...

Puntuación

Action Man — **6.7** bien

Sistema		
PSX	Compañía:	Hasbro
	Precio:	8.490 Ptas
	Género: Arcade	Traducción: Sí

- Disfrutar en PSX de este héroe.
- Las cámaras confunden mucho.

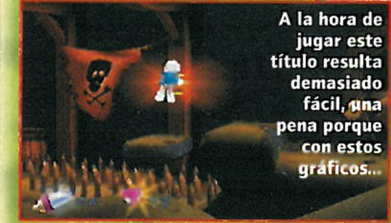
DIF · SON · GRA · JUG

LOS PITUFOS

Un mundo en miniatura




¿Los Pitufos y el caldero mágico de Panoramix?


A la hora de jugar este título resulta demasiado fácil, una pena porque con estos gráficos...

Los pequeños seres azules llegan a nuestras PlayStation con una aventura en 3D que nos hará sentirnos como pitufos. Con unos gráficos bastante buenos y un entorno 3D muy logrado –aunque en realidad todo se desarrolla en 2D– Infogrames nos ofrece un título *con dificultad cero*, que nos podremos terminar en un par de pasadas mientras cenamos o comemos.


En pitufilandia también nieva y muestra de ello es esta imagen.


Los entornos 3D, aunque discretos, juegan su papel perfectamente.

La cosa consiste en cuidar de un pequeño que han abandonado en nuestra puerta recogiendo cientos de ítems. Una de las cosas buenas que tiene este juego son las secuencias cinematográficas: retornaremos en el tiempo y nos harán recordar... aquellos maravillosos años. Divertido.

Gustavo

Puntuación

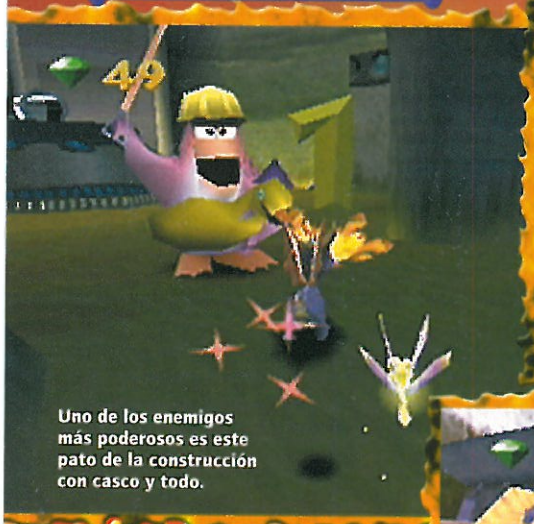
Los Pitufos — **6.2** bien

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.490 Ptas
	Género: Aventura 3D	Traducción: Sí

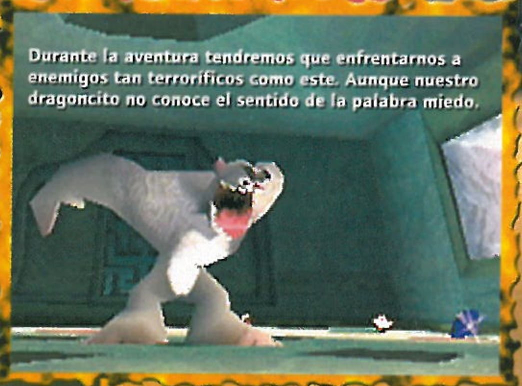
- Protagonizar una aventura en miniatura.
- Se acaba pronto por su facilidad.

DIF · SON · GRA · JUG

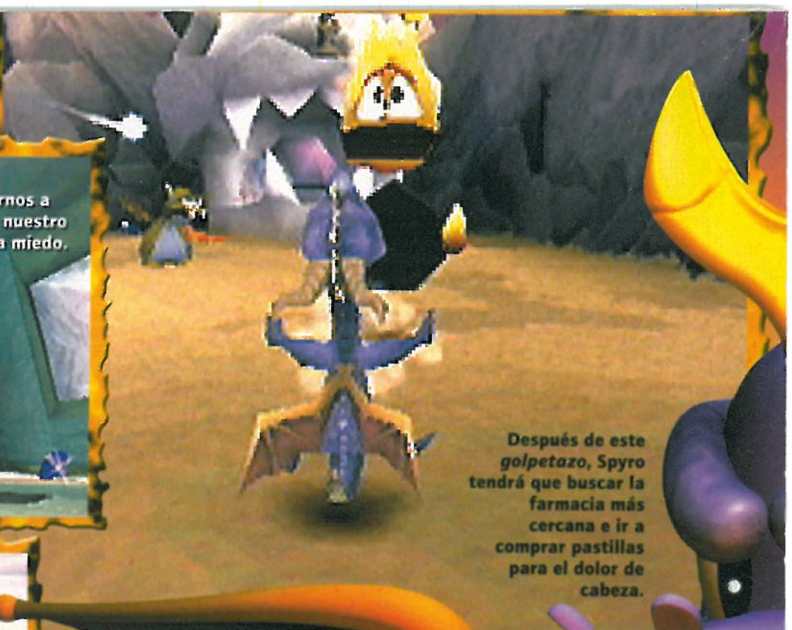

La Estrategia en Tiempo Real Antes...
y AHORA...
Olvida todo lo que creías conocer: La Estrategia en Tiempo Real entra en la tercera dimensión
HOMEWORLD
HOME WORLD
3D Real-Time Strategy
SIERRA
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2
28036 Madrid
Tel: 91 383 26 23
Fax: 91 383 24 37
www.Havasinteractive.es
Dirige la más pequeña de las naves o toda tu flota en un mundo tridimensional sin límites, desplazándote con una absoluta precisión en este universo en 3D.
Conduce a tu armada a lo largo de 16 misiones o juega contra 7 adversarios a través de Internet o en red en los escenarios multijugador
Crea el mejor grupo de combate, eligiendo las unidades, formaciones de flota y tácticas de vuelo más adecuadas a cada situación.



Uno de los enemigos más poderosos es este pato de la construcción con casco y todo.



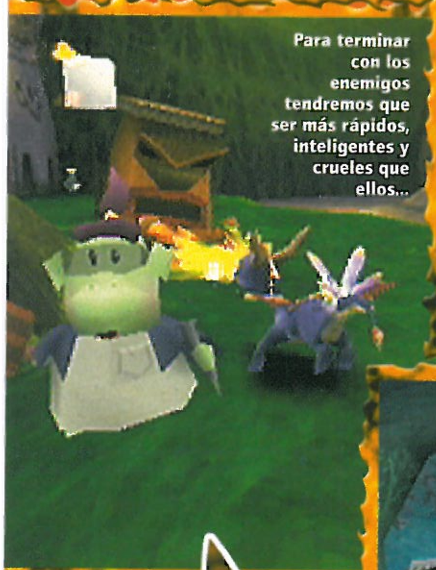
Durante la aventura tendremos que enfrentarnos a enemigos tan terroríficos como este. Aunque nuestro dragoncito no conoce el sentido de la palabra miedo.



Después de este *golpetazo*, Spyro tendrá que buscar la farmacia más cercana e ir a comprar pastillas para el dolor de cabeza.



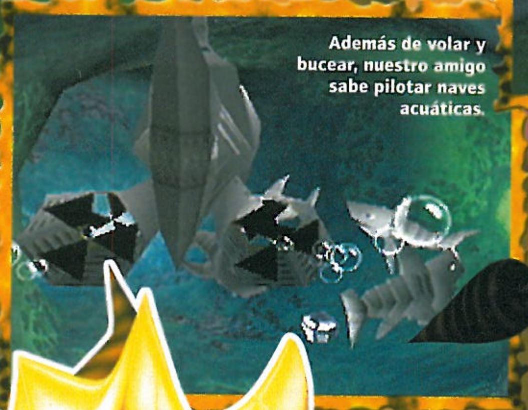
Si intentamos embestir a este cabrito lo más seguro es que nos salgan un par de cuernos nuevos.



Para terminar con los enemigos tendremos que ser más rápidos, inteligentes y crueles que ellos...



Nuestro amigos, además de ayudarnos a combatir contra las fuerzas del mal, nos enseñará nuevas habilidades.



Además de volar y bucear, nuestro amigo sabe pilotar naves acuáticas.





SPY

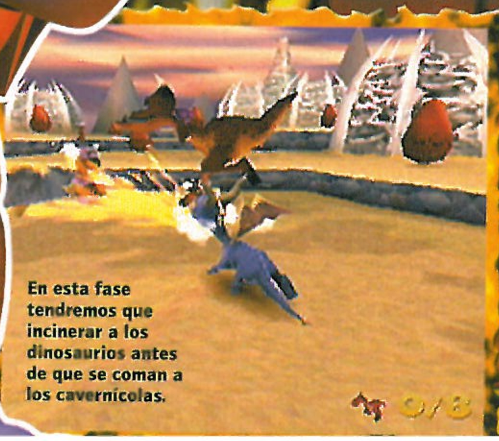
Gatewa

Como dice el anuncio: el tamaño no importa y para demostrarlo, Sony nos enseña que hasta un pequeño dragoncito puede convertirse en el más poderoso de los enemigos.

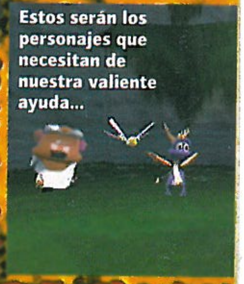
Volando voy, v

En cuanto pusimos en marcha la consola gris y echamos las primeras partidas con este *nuevo* juego de Sony, pudimos comprobar que en vez de haberse llamado «Spyro 2», «Spyro: Special Mission Edition», le venía como anillo al dedo.

Para saber cómo son los gráficos de esta presunta continuación sólo tenemos que recordar los parajes de la primera aventura del dragoncito ya que las cosas no han cambiado casi nada. Únicamente algunos personajes, que han aumentado su número hasta la centena, mejoran el aspecto general con unos grandes *dibujotes*. Desgraciadamente, los enemigos siguen siendo un poco *torpes*, ya que la inteligencia artificial de éstos no *se ha meneado* lo más mínimo, ni a un lado ni a otro. También es cierto que en el primer «Spyro» eran bastante *lelos* –excepto los jefes finales– lo que paradójicamente aumentaba la dificultad porque desconocíamos qué iban a hacer. Ese factor se mantiene y aporta al juego un ingrediente de diversión bastante raro...



En esta fase tendremos que incinerar a los dinosaurios antes de que se coman a los cavernícolas.

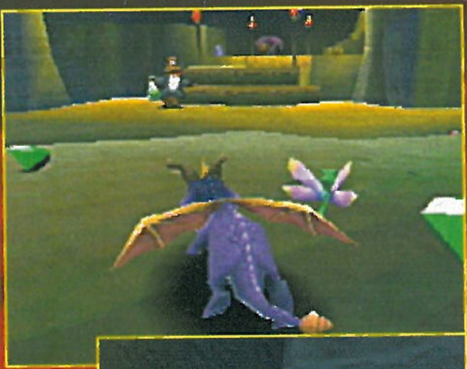


Estos serán los personajes que necesitan de nuestra valiente ayuda...



La vida sigue igual







Últimamente recurrimos bastante al repertorio musical de nuestro insigne Julio Iglesias, pero es que muchas de sus canciones describen perfectamente lo que ocurre con algunos videojuegos.
«Spyro 2» suponemos que no ha oído hablar nunca de este cantante, pero sigue a *pies juntillas* la letra de aquella canción que ganó el Festival de Benidorm en el 69... –parezco el abuelo Cebolleta–.
Cuando afirmamos que Spyro sigue igual, nos referimos a los pocos cambios que Sony ha realizado en esta nueva aventura, tanto en el aspecto de movimientos como en el de los escenarios cómo en el del control de nuestro dragón.
La cosa consiste en manejar los designios del alado personaje con la ayuda del pad por un entorno 3D que nos premite una libertad completa de movimientos.



A medida que avanzamos debemos recoger un buen número de gemas que nos reportan energía, nuevos items y pasaportes a otras fases en un principio cerradas al paso.
Tanto si sois nuevos en esto como si no, encender la PlayStation y cargar esta secuela es el mismo ejercicio que hacerlo con la primera parte: a buen seguro que para muchos usuarios distinguir entre uno y otro es tarea, cuando menos, de adivinos. ¡Ay, Sony, Sony! que no me trabajas las continuaciones...



Algunos enemigos llegarán a medir más de dos metros. ¡Menos mal que nuestro dragoncito de metro y medio es muy valeroso!



En las profundidades submarinas nos encontraremos con enemigos de este calibre.



Esta pandilla de villanos serán los encargados de hacernos la vida imposible... son jefes finales de fase.

...y to Glimmer

...volando vengo



Quizás uno de los cambios más significativos es que ahora Spyro, además de poder volar y embestir con la cabeza, tendrá la habilidad de bucear, lanzar la superllama, trepar y poco más.
Sin embargo, estamos seguros de que a todos los amantes de la primera entrega no les importará lo más mínimo que todas las cosas, salvo los escenarios, se repitan para recordar los buenos momentos vividos con el dragoncito alado.
Para pasar algunos de los niveles tendremos que rastrear las fases en busca de gemas, ya que si no tenemos suficientes, el mercader del juego no nos enseñará habilidades nuevas.
En esta ocasión tendremos a nuestra disposición 29 vastos niveles llenos de detalles gráficos en los que buscar las codiciadas gemas y deshacer los entuertos que nos encomienden los mayores de nuestra familia.
Tal vez los cambios que esperábamos fueran mayores precisamente por la grata impresión que nos causó el primer juego. Obviamente no podemos afirmar que «Spyro 2» es un mal juego, al revés, tiene calidad y diversión para aburrir, pero lo que nos molesta es el gesto de Sony por endosarnos más de lo mismo sin avisar. ¿No os parece?

Gustavo



Mas de cien personajes distintos parecen a lo largo de la aventura...

Spyro 2

Puntuación **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sony
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Plataformas **Traducción:** Sí

Objetivo: ayuda a Spyro y a su amigo Sparx a terminar con la tiranía de Ripto...

Modo de juego: salta, bucea, vuela, embiste e incinera a tus enemigos.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes	100
Nº de fases:	29
Armas:	Sí
Violencia:	Algodonada

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

+ Poder disfrutar de nuevo de las aventuras de Spyro...
– No ha cambiado ni de edad.

DIF · SON · GRA · JUG



Como siempre, hay mucha información que consultar antes de *fichar a la Sanz.*



Como podéis apreciar, las caras de los jugadores están detalladas al maximo.



Tendremos información de casi 1.000 clubes de todo el mundo



Elige entre una táctica predefinida o bien crea tu propia estrategia –lo recomendamos–.



Los comentarios corren a cargo de Michael Robinson y su colega de Canal +...



Los árbitros muestran las vestimentas oficiales con esos tonillos morados, amarillos y grises cuasi negros...

PC Fútbol 2000

El simulador de los cola-caos

Con el año 2000 recién estrenado, la versión ídem de «PC Fútbol» regresa con notables mejoras y un legendario modo manager que hará las delicias de todos los aficionados...

Si lo que más te gusta –como a la gran mayoría de los españoles por mucho que se tiren de los pelos las mujeres– es el fútbol, «PCFútbol» es una de las opciones obligatorias para estas Navidades. En principio, por su magistral modo *manager* que, además de poder hacer las funciones de entrenador, nos ofrece la posibilidad de gestionar y dirigir el club que deseemos. Aunque para muchos de vosotros esto será nuevo, lo cierto es que el *manager* lleva mucho tiempo entre nosotros: fue allá por el Olímpico 92 cuando Dinamic Multimedia lanzó al mercado aquel *nuevo* y *revolucionario* producto llamado «PC Fútbol 1.0». Y algo de calidad y buenas ideas debe tener cuando, tirando de estadísticas, nos encontramos este título como uno de los más vendidos del mercado español año tras año. Pero dejemos a un lado la historia y centrémonos en «PC Fútbol 2000», el que inaugura año, década, siglo y milenio. Como principal cualidad sigue estando su *manager*: no hay ninguna sorpresa y sigue siendo, sin ninguna duda, lo mejor de cuantas opciones posee, principalmente, por la desmesurada cantidad de diversión que nos hará pasar contratando jugadores, decidiendo las tácticas a seguir, ampliando el estadio, planificando los entrenamientos y completando muchas más tareas que nos encomendará la máquina. Además, en esta versión hay que destacar que el interface se muestra ahora más intuitivo. Hasta aquí todo va bien, pero veamos qué pasa cuando entramos en el simulador virtual.



Como podéis comprobar, los estadios de segunda se diferencian bastante de los de primera.

Dinamic Multimedia ha realizado a priori un gran trabajo en todos los aspectos, sin embargo, al simulador le falta ese *toque* que haría de él un programa genial. A pesar del excelente, real y envidiable aspecto gráfico con el que ha sido diseñado a partir de modelos reales, –una de las mejoras más potentes de esta edición–, el simulador no acierta en el control . Tan grande es el trabajo de diseño que los futbolistas se distinguen perfectamente unos de otros. Así, por ejemplo, si jugamos con el Real Madrid distinguiremos perfectamente la cara de Savio de la de Helgera, además de sus movimientos mientras que si lo hacemos con el Barça, Rivaldo y Guardiola pueden llegar a pegarse... Las animaciones se han realizado empleando *motion capture*, que aunque suena raro, no es otra cosa que recrear al jugador en tres dimensiones partiendo de un modelo real. De esta manera, es *fácil* emular todos los movimientos, gestos y detalles que hacen únicos a cada una de las estrellas de la Liga. Otro de los aspectos que están genialmente diseñados son los estadios. Es verdaderamente sorprendente el nivel de detalle y la similitud con los que visitamos domingo a domingo... hasta el público aparece en 3D. De todos modos, detrás de este rosario de virtudes sigue intacta una jugabilidad que no convence por su poca capacidad de diversión y por la sensación que transmite de no ser nosotros los que controlamos el partido. Lo que es seguro es que este «PC Fútbol 2000» gustará a todo el mundo por un modo *manager* legendario, divertido y completamente real. ¡La base de datos... increíble!

Gustavo



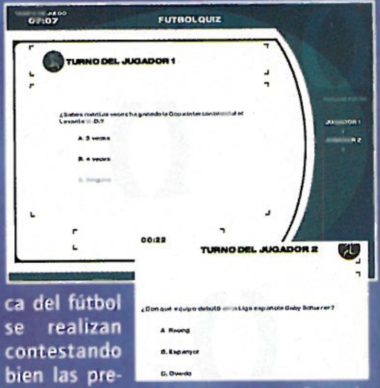
El entrenamiento dicta nuestro destino en el partido... bueno, eso decía Capello.



A pesar de la gran calidad gráfica del simulador, todavía le falta jugabilidad.

Fútbolquiz

Los *sabiondos* del fútbol encontrarán en este juego una original y entretenida distracción llamada Fútbolquiz. Este nombre esconde un desarrollo muy básico pero extremadamente divertido. La cosa tiene el objetivo de meter un gol. Hasta aquí todo normal. Pero lo difícil comienza cuando tendremos que deshacernos de la pelota para pasarla o tirar para que nuestro pase llegue a su fin sin que el contrario lo intercepte y nuestro tiro entre por la escuadra. Estos movimientos, básicos en las práctica del fútbol se realizan contestando bien las preguntas que «PC Fútbol 2000» nos formule. La dificultad de las cuestiones variará según la dificultad del pase o tiro. Es decir, cuanto más cerca de la portería contraria esté la pelota mas difícil será la respuesta y por *ende* la acción que queramos realizar. Pero no os asustéis, las preguntas son relativamente fáciles para que aquellos que no sepan mucho acaben perdiendo los partidos por goleada. Original y divertido si jugamos con otros amigos.







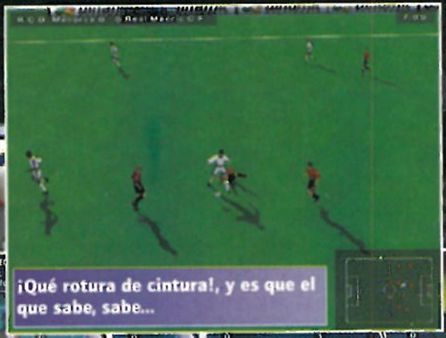
Antes de cada partido tendremos la oportunidad de configurar algunos parámetros fundamentales.



¿Defensa o ataque? sólo tu eliges, en la redacción a unos les gusta el buen fútbol y otros se dedican al famoso «Capdenacho»



Los movimientos del juego son casi reales, aunque el control es otra historia...


¡Qué rotura de cintura!, y es que el que sabe, sabe...



Podremos contratar a todo tipo de empleados: desde el cuidador del césped hasta el secretario...



Información a raudales

Todo el mundo sabe que «PC Fútbol» siempre ha venido acompañado de una gran base de datos –información *pa aburrir*– y esta nueva versión no va a ser una excepción.

Tendremos a nuestra disposición todos los datos referentes a cualquier club Español. Desde ligas ganados por los equipos, clasificaciones finales, eliminatorias de Copa del Rey, Champions, UEFA o Recopa, jugadores, años que jugaron, estadísticas... ¡ufff!, lo que queráis saber sobre el fútbol español, aquí lo encontraréis. Con un solo *click* de ratón podemos acceder de forma sencilla a muchos aspectos dentro de cada competición, equipo o lo que sea. Además, Dinamic Multimedia se ha *comido la cabeza* para facilitarnos la navegación con clicks directos que nos llevan de un lugar a otro sin molestos menús y preguntas extrañas...

Para los más apasionados, este juego contará con una opción de seguimiento que permite al usuario ir poniendo al día la base de datos de su equipo o, para mayor comodidad, conectarse a internet y hacerlo automáticamente.

En definitiva, hoy por hoy «PC Fútbol» cuenta con la mayor base de datos sobre el deporte rey a la que podamos tener acceso de un modo sencillo, barato y atractivo.





Puntuación

8.7 Notable alto

PC Fútbol 2000

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Dinamic Multimedia
Precio: 2.995 Ptas
Género: Deportivo **Traducción:** Sí

Objetivo: llevar a tu equipo a lo más alto, ya sea desde el modo *manager* o simulador.

Modo de juego: ficha, contrata, vende, amplía, entrena y mete goles.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de equipos:	unos mil
Manager:	Sí
Simulador:	real
Violencia:	según el equipo

Requisitos mínimos
Pentium 150 MHz
Tarjeta gráfica compatible DirectX 7
32 MB RAM

Sin ninguna duda, el *manager* es sensacional.
Lo de siempre, el simulador.

DIF · SON · GRA · JUG



Uno de nuestros cometidos será salvar de las garras de los piratas a esta pobre e indefensa ballena. Tarea que resultaría más fácil si contásemos con escamas.



¿Es un hombre... es un avión?... ¡no es un obus con patas que quiere cogernos! Pero nosotros no nos dejaremos avasallar por nadie, tendremos que domarlo para montarnos en él y así ser más rápidos que un cohete.



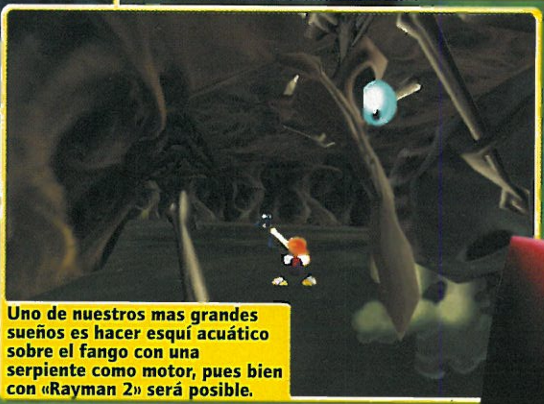
Este engendro mecánico con cara de tren del lejano oeste es uno de los piratas a los que nos enfrentaremos.



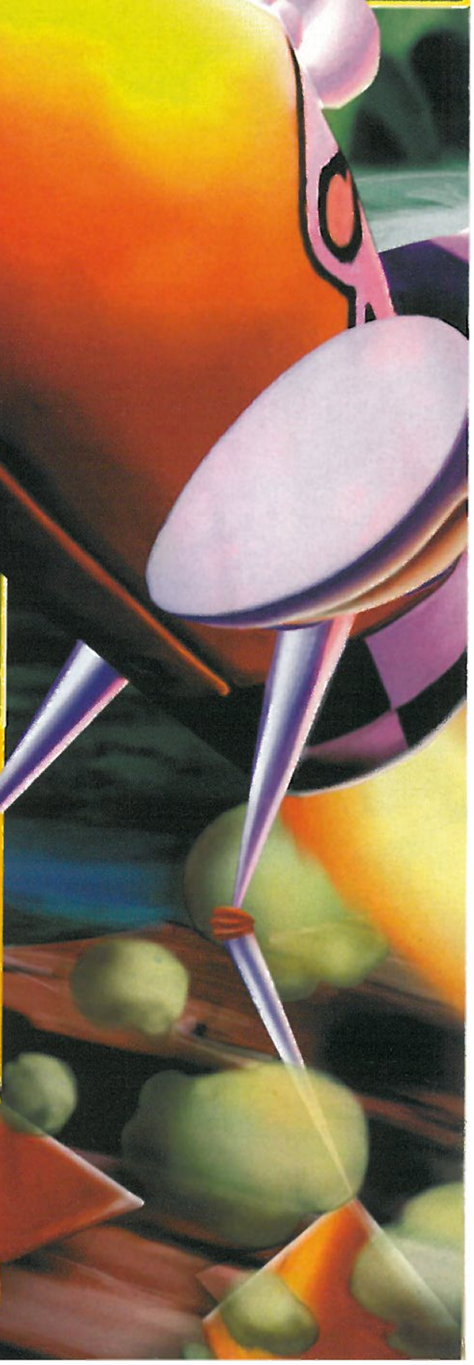
El personaje que más come de esta aventura es nuestro amigo Clark y todo lo que mete en la boca le alimenta bastante bien... eso imaginamos porque su aspecto no es precisamente orondo.



Los escenarios están cargados de objetos y colores y son, sin duda, de lo mejor del juego.



Uno de nuestros mas grandes sueños es hacer esquí acuático sobre el fango con una serpiente como motor, pues bien con «Rayman 2» será posible.



Saltando bajo la lluvia

Rayman 2

En esta nueva aventura nuestro amigo Rayman se mueve totalmente en 3D, y nos ofrece horas y horas de diversión



Por fin Ubi Soft lanza al mercado la segunda parte de uno de los juegos que más dividendos ha embolsado en sus arcas desde que en 1995 Rayman se convirtiera en uno de los héroes de plataformas para 32 bits más importantes del mundo.

Ahora, además de poseer un mundo tridimensional para él solito, dotado de vistosas texturas llenas de color, cuenta con más y mejores movimientos –lógico ¿no?–, aunque le siguen faltando articulaciones en brazos y piernas. ¿Su secreto?: algún truco desconocido del mago Juan Tamariz... Para compensar este despropósito de la Naturaleza, le han introducido varios polígonos por aquí y por allí, además de hincharle un poquitín más sus fosas nasales –creemos que *se han pasao*–.

Pero la fuente de éxitos de este singular personaje no reside en aspectos técnicos, sino en la fluidez de las acciones, movimientos, jugabilidad y simpatía que destila un plataformas de toda la vida con saltos.

Para mejorar la suavidad del juego los programadores han procurado ajustar la dificultad para que no nos quedemos encajados en ninguna fase y nos entren ganas de abandonar la partida usando trucos de esos que destrozan la vida natural de un título... La dificultad, como no puede ser de otro modo, irá ascendiendo según vayamos avanzando en la aventura y es de agradecer que no hayan recurrido a la búsqueda de interruptores o ítem para alargar la vida de «Rayman 2» como últimamente hacen en casi todo este tipo de aventuras 3D.

Si algo caracterizó a este juego en el pasado fue el carisma y la simpatía de sus personajes, y en esta nueva epopeya no se ha roto esa regla, ya que nos toparemos con los más simpáticos, desgraciados y cariñosos personajes que puedan vagar por las tripas de nuestra máquina.

No hay que equivocarse pensando que este juego es sólo para los más pequeños por su estética. Al revés, está enfocado para que lo disfruten todos los públicos: unos por su gran simpatía, colores y personajes y los otros, más mayores, por su calidad gráfica y ajustada dificultad.



Los *piratas piratosos* son los causantes de todos nuestros problemas ¡a por ellos!

«Rayman 2» es uno de los mejores títulos de plataformas que hemos visto nunca, aunque no llega a la altura del *todopoderoso* «Mario 64». Cuenta con todos los ingredientes para convertirse en uno de los mejores en su género por sus cualidades técnicas, los grandes mapeados en los que perderse, sus personajes carismáticos, los avispados enemigos y muchos, muchos secretos que desvelar. Un *peacho* de juego que nos garantiza cientos de horas de *enchusque* y *diversión* allí donde más duele. Si el primer «Rayman» levantara la cabeza y viera el magnífico aspecto de su continuación, se *pillaría* un enfado considerable... no hay derecho, el original es el original.

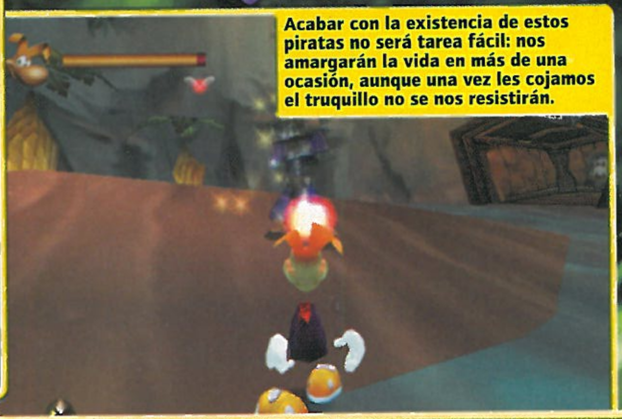
Gustavo



De vez en cuando recordaremos la polvora del pueblo. Todo gracias a los efectos de luz que tiene este programa.



Este macho-malo es uno de los jefes finales —o *Final Boss* que dirían los eruditos— que nos encontraremos en el juego. Un consejo, no os acerquéis mucho a él.



Acabar con la existencia de estos piratas no será tarea fácil: nos amargarán la vida en más de una ocasión, aunque una vez les cojamos el truquillo no se nos resistirán.



El hombre-bola es uno de los enemigos más horteras que hemos visto nunca... ;)



¡Santo cielo, me han dejado sin brazos y piernas!, a partir de aquí la vida de Rayman no volverá a ser igual, ya que para existir tendrá que levitar paralelamente al suelo...



Si queremos sobrevivir tendremos que ser más rápidos que esta salvaje bestia... aunque el olor de su aliento nos puede tumbar en menos de un segundo.



Nuestro amigo Globox controla el elemento lluvia y será indispensable su ayuda si queremos hacer algo digno.



Los entornos gráficos de «Rayman 2» están realizados en todas sus versiones con una calidad impresionante. Lástima Rayman siga sin tener brazos y piernas.



"Es que comes demasiado amigo y luego tienes que ir corriendo al baño para...".



Uno de los enemigos más terribles es la *pelusa bizca* que llora cruzando las lágrimas... ¡espeluznante!



No os penséis que nos está esperando con los brazos abiertos, es que nos quiere apretujar hasta convertirnos en papilla para perros.

Juegos & Cía. **Sortea:**

10 Alfombrillas de Rayman 2



Bases en la página 90.

Puntuación

8.0 Notable alto

Rayman 2: The Great Escape

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.990 Ptas. PC/6.990 Ptas. N64
Género: Plataformas **Traducción:** Sí

Objetivo: evitar que los piratas se lleven a los animales de nuestro mundo para explotarlos en su circo.

Modo de juego: salta, trepa, bucea, nada, vuela, golpea, galopa...

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Media
IA de los enemigos:	Alta
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Aceleración 3D necesaria

+ Los gráficos, la jugabilidad y, sobre todo, el personaje.
- No aporta nada nuevo.

DIF · SON · GRA · JUG



Con el botón correspondiente podremos aumentar el tamaño del mapa. Esto nos será muy útil a la hora de ver y plantear la táctica para vencer a nuestro enemigo nazi.

Aunque no veamos lo que hay dentro de las casas, os podemos asegurar que no hay nada bueno...

Con el botón derecho del ratón podremos abrir el menú contextual para dar órdenes a los soldados.

Antes de comenzar la misión debemos ver el escenario con la disposición de nuestros soldados. Conviene echarle un vistazo para hacernos una idea de cómo empezar a *batallear.*



Cambia el curso de la Historia





Si las misiones incluidas no nos convencen, siempre podremos *tirar* del interesante editor de escenarios, campañas y batallas.

Este apartado alarga considerablemente la vida de «Close Combat IV» de una forma bastante importante, pudiendo recrear las mejores batallas a nuestro antojo. Todo consiste en elegir un escenario, que mismamente puede ser el predeterminado por el ordenador. Después, elegiremos el armamento y los soldados que pensamos llevar a una muerte segura para empezar a guerrear a la mínima ocasión. Hecho todo esto, la forma de jugar será igual a la vista en el modo normal, pero sin ningún tipo de historia que vincule a la batalla recién creada.

Éste modo es algo así como un multijugador donde las condiciones las ponemos nosotros y decidimos cómo queremos jugar. Además, podría ser considerado como una especie de modo práctica porque Atomic Games nos da la opción de elegir la dificultad y la *caña* que nos pueden dar los enemigos.

Sin duda, uno de los mejores apartados del programa gracias a las miles de posibilidades que nos brinda para luchar en «Close Combat IV», muy recomendable desde el principio para los amantes de estrategia.



CLOSE CO
BA

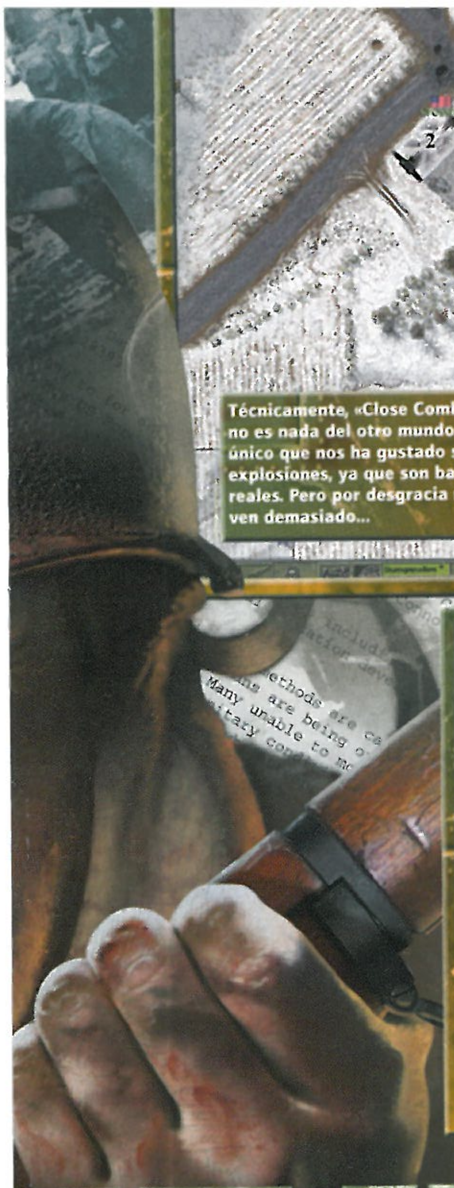
¡Esta guerra me

Los amantes de la estrategia *pura y dura* encontrarán en «Close Combat IV» un título que les hará pasar muchas, muchas horas pegados a la pantalla del ordenador. Por desgracia a los demás no...

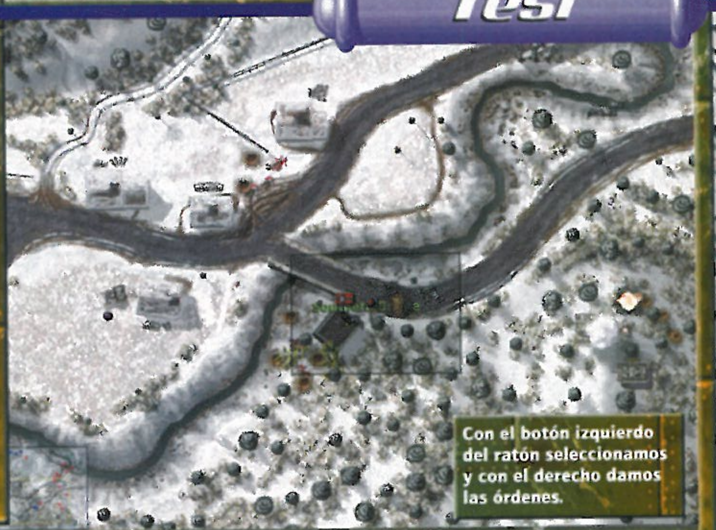
Comentar un juego como «Close Combat IV» es bastante difícil ya que nunca llueve a gusto de todos y es más que probable que muchos de los amantes de la estrategia no entiendan qué significa este programa en el idioma de la diversión. Obviamente existirán otros muchos que sabrán apreciar toda su jugabilidad.

Para esta cuarta edición, subtitulada «The Battle of the Bulge», Atomic Games ha cambiado de compañía y de escenario en la imcobustible Segunda Guerra Mundial. La región de las Árdenas será el lugar elegido para desarrollar una batalla entre alemanes y aliados donde todos los montes, cruces y explanadas han sido capturados vía satélite para recrear fielmente aquel invierno del 44. Hasta aquí, todo muy bonito, pero en cuanto empecemos a ver nieve, carreteras grises, más nieve, edificios grises, mucha más nieve, personajes enanos y nieve hasta los topes, notaremos un pequeño problema que afecta al juego durante toda su existencia: la poca variedad en el apartado visual. Sí, ya sabemos que en ese momento era invierno y que en la región de las Árdenas nevaba a cántaros, pero es que la cosa puede llegar a cansar al más paciente de los estrategas cuando se llevan varias horas jugando.

Si a esto le añadimos el tamaño minúsculo de los objetos en pantalla –que darán más de un problema cuando las cosas se pongan feas y todo el mundo empiece a pegar tiros–, la animación tan básica y lenta de la que hacen gala los soldaditos,




Técnicamente, «Close Combat IV» no es nada del otro mundo. Lo único que nos ha gustado son las explosiones, ya que son bastante reales. Pero por desgracia no se ven demasiado...


Con el botón izquierdo del ratón seleccionamos y con el derecho damos las órdenes.


«Close Combat IV», como juego de estrategia, es bastante lento pero seguro en realismo...


Aunque todo está en 2D, los programadores han conseguido incluir obstáculos y elevaciones del terreno, por lo que si estamos detrás de una casa no nos verán....


Todo los mapas aparecidos en «Close Combat IV» han sido tomados desde un satélite, por lo que son completamente reales. ¡Lástima que que sean tan poco variados...!

OMBAT IV
ATTLE OF THE BULGE
a han cambiado!

y las pixeladas introducciones entre fase y fase –aunque esto último se pueda pasar por alto–, a buen seguro nos dará por buscar en la caja del juego la fecha de creación impulsados por una secreta intuición de pensar que se desarrolló para una plataforma bastante inferior.

Pero a la hora de la verdad, aquellos estrategas de corazón que les encante contar con escenarios reales, saber que la disposición de sus batallones van a ser iguales a los de las tropas aliadas en ese mismo momento y que encima puedan planificar ellos mismos sus propias tácticas de ataque, se sentirán animados a jugar sin parar en un título no apto para estrategas impulsivos que sólo sepan, construir, aguardar y atacar *a la de Dios*.


El tamaño de nuestros soldados es minúsculo, más de una vez no sabremos si están muertos, vivos o de siesta. «Close Combat IV» tiene pocos fallos y éste es el único importante.

También porque según avance el combate y llevemos la guerra bien o mal, la moral de nuestros soldaditos se verá afectada, pudiendo bajar el rendimiento de estos hasta la mitad, ¡impresionante!

Las posibilidades que nos brinda «Close Combat IV» demuestran que es el mejor en su género, aunque, hay otras como la del apartado gráfico que no nos terminan de convencer y después de haber jugado a títulos como «StarCraft», «Command & Conquer: Tiberiun Sun» o el grandioso, maravilloso y muy recomendable «Homeworld», «Close Combat IV» se nos ha hecho bastante feo y lioso por lo pequeño que resultan todos los elementos de pantalla.

Repetimos: usuarios de recolectar, crear y luchar se deben mantener alejados de este juego y aquellos que disfruten con un modo de juego diferente a lo que conocemos como estrategia *light*, que se acerquen y disfruten del mejor en su género.

Eso sí, que quede claro que la tranquilidad, los cafés y las partidas de varias horas son la clave para entender un género de minorías que aspira abrirse a todo el mundo.

Nacho

Puntuación

Close Combat IV: Battle of the Bulge

6.7 Bien

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	SSI
Precio:	Sin confirmar
Género: Estrategia	Traducción: No

Objetivo: elige entre aliados o alemanes y cambia el curso de la historia en la región de las Árdenas.

Modo de juego: usa el ratón para mover a tus tropas y atacar.

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media
Multijugador:	Sí (2)
Armas:	Sí
Violencia:	Ni se ve

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
32 MB RAM
60MB de disco duro

+ Que es estrategia pura y dura para unos pocos.
- Los gráficos son muy *tiititos*.

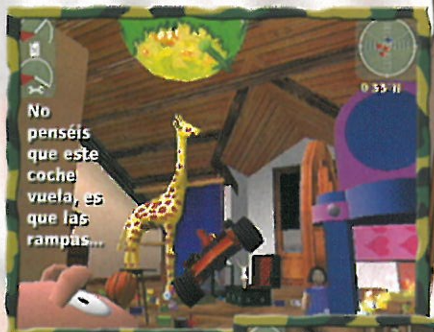


Toy Commander

Los juguetes se rebelan



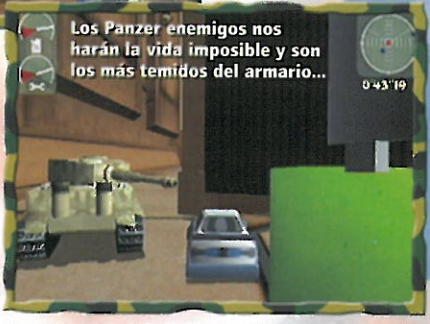
No Clíche puede jactarse de ser una de las pocas compañías Europeas en las que Sega puso sus ojos para el lanzamiento de Dreamcast...


No penséis que este coche vuela, es que las rampas...

Toy Comander es un juego pensado para todos los públicos a pesar de que la acción se desarrolle con juguetes dentro de las habitaciones de una gran mansión –la verdad es que parece un chalé adosado–. Al comenzar la partida tan sólo podremos jugar en la cocina pero según avancemos, iremos abriendo el salón, el recibidor, las habitaciones de las plantas superiores o el desván. Lo realmente complicado será superar el tiempo marcado para cumplir los objetivos que, en algunas fases, nos impone el jefe final.


¡Uhf! por qué poco, casi nos derriban

La verdad es que nunca antes habíamos visto unas misiones más disparatadas y divertidas. Salvar a la ciudad del ataque de un peluche aprendiz de Godzilla, bombardear la bañera como si de Pearl Harbour se tratara, correr un gran premio en la habitación del niño o preparar el desayuno son algunas de tareas que nos encomienda el juego y que tenemos que completar combinando todo tipo de vehículos: desde tanques hasta camiones sin olvidarnos de aviones, helicópteros, naves espaciales y jeeps.


Los Panzer enemigos nos harán la vida imposible y son los más temidos del armario...

La jugabilidad en este programa está por encima de cualquier otra consideración: gráficamente es muy bueno, bien ambientado y muy suave en los movimientos pero lo que importa, lo que nos pega al asiento es la cantidad de horas que tenemos que invertir para controlarlo.

En definitiva, lo que No Cliché nos ofrece es un juego que hará las delicias de todo el público, ya que una vez empezada la partida es muy difícil dejarla sin intentar pararle los pies a estos juguetes revolucionarios que han decidido tomarse la justicia por su mano.

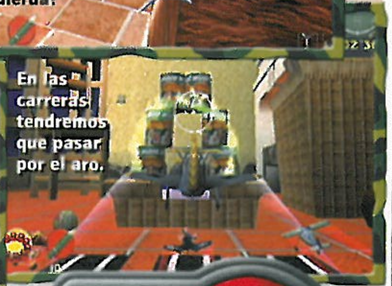
Si los lanzamientos Europeos de Dreamcast van a ser así de buenos, bonitos y divertidos la cosa tiene una pinta excepcionalmente buena. Y es que por el momento, «Toy Commander» es de lo más original que hemos probado últimamente...

Gustavo


Las armas de este «Toy Commander» son de lo más disparatado: desde misiles con forma de lápices hasta gomas de borrar como bombas.


¿A qué os recuerda esta nave de la izquierda?


El Godzilla de este juego nos hará pasar un mal rato.


En las carreras tendremos que pasar por el aro.

Por tierra, mar, aire o espacio

El número de vehículos que nos encontraremos en este juego supera la cifra de 35 y abarcarán todas las épocas y modelos que se han visto durante muchos años: contaremos con la oportunidad de conducir el avión del Baron Rojo, o bien una nave de la serie de televisión Espacio 1999, un galeón pirata, un helicóptero de rescate...



Puntuación

Toy Commander — **8.0** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía:	No Cliché
Precio:	8.990 Ptas
Género: Arcade 3D	Traducción: Sí

Objetivo: superar las pruebas que nuestros enemigos nos impongan hasta destruir al Toy Commander.

Modo de juego: haz el desayuno al niño, destruye al Godzilla...

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nº de vehículos:	+ de 35
Nº de fases:	50
Armas:	de juguete
Violencia:	reciclable

Compatible con: Visual Memory

- Es una máquina de divertir.
- Tanta variedad distrae...

DIF · SON · GRA · JUG

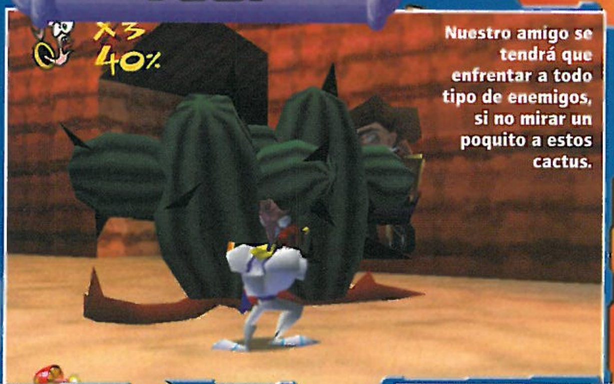


Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts... consíguelo en **www.yahoo.es**

¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?

Correo Yahoo!

Do You Yahoo!?™



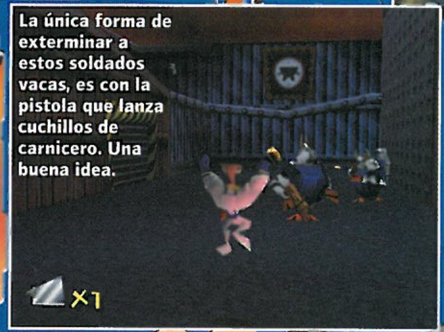
Nuestro amigo se tendrá que enfrentar a todo tipo de enemigos, si no mirar un poquito a estos cactus.



¡Sixties, sixties!, por lo visro a Earhtworm Jim también le molaban los años sesenta...



Los enemigos de este juegos son más raros que un perro verde...



La única forma de exterminar a estos soldados vacas, es con la pistola que lanza cuchillos de carnicero. Una buena idea.


Nuestro surfista favorito no lleva tabla, si no que utiliza un cerdo para coger las olas...

EARTHWORM JIM 3D

¡Que sea la última vez que tus caracoles se pasean por mi rancho!



El gusano más famoso del mundo por fin se podrá mover en 3D, aunque para ello ha hecho falta mas de un año de duro trabajo. Los chicos de Vis Interactive eran conscientes de las expectativas que este juego iba a crear en todo el mundo, pues el éxito que tuvo la primera y segunda entrega exigía que la tercera fuera todo un espectáculo de luz, color y gusanos...

Por muchas razones pensamos que «Earthworm Jim» se convertirá en uno de los mejores plataformas del momento, tiene gracia, muchas risas y encima divierte.

Y esto es así por lo trabajados y vistosos que están los gráficos ya que la versión PC es comparable a maravillas estilo «Rayman 2» –esto es un halago–: habíamos visto pocos entornos tan nítidos y detallados como en esta epopeya gusanil.



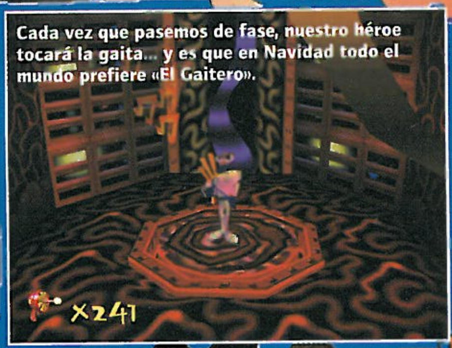
La forma en la que se deja manejar este singular gusano también es para nota ya que el control es prácticamente perfecto. Solamente el mal uso de las cámaras empañarían el resultado final, pero no lo suficiente como para bombardear sus virtudes.

Aunque los movimientos de este gusano sean los mismos que en las versiones anteriores, la aplicación de los polígonos aumentan la sensación de realidad: dispara y da latigazos con la cabeza a diestro y siniestro como si nada. Las armas con las que contaremos serán de lo mas variado, desde un cuchillo para cortar la carne hasta una pistola que escupe setas del bosque... ¡sí, sí, setas del bosque!

Otra de las claves del éxito de la primera entrega fue el humor que los chicos de Shiny Entertainment dieron a las aventuras de este personaje. Pues bien el humor y chulería de este título sigue intacto ya que precisamente del uso de situaciones absurdas es de lo que se vale para partirnos de risa. Y es que cuando el argumento es propio de locos, la cosa ya empieza a torcerse. Jim, después de darse un serio y contundente gol-



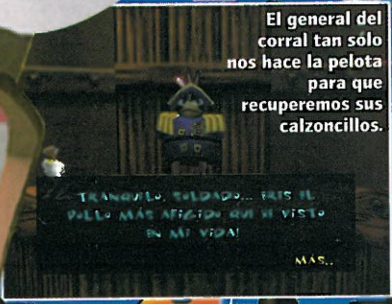
En el corral todos estan mosqueados... hasta los pequeños polluelos.



Cada vez que pasemos de fase, nuestro héroe tocará la gaita... y es que en Navidad todo el mundo prefiere «El Gaitero».



En el gallinero encontraremos serios problemas para avanzar.



El general del corral tan sólo nos hace la pelota para que recuperemos sus calzoncillos.



Nos costará más de lo deseado acabar con los enemigos, pues su inteligencia es muy alta.

Jefes finales

Los enfrentamientos con los fejes finales serán de lo más disparatado ya que para eliminarlo sólo hay que ir cogiendo canicas y quitárselas al rival. Para diferenciar mejor las bolas normales de las de los jefes finales, han cambiado el color verde por un azul chillón que *pega el cante*.





PSYCROW: Este ser es un viejo conocido de Earthworm Jim, ya que en su primera aventura tuvo el privilegio de luchar contra él. Su mente todavía no había muerto, y ahora vuelve para vengarse.



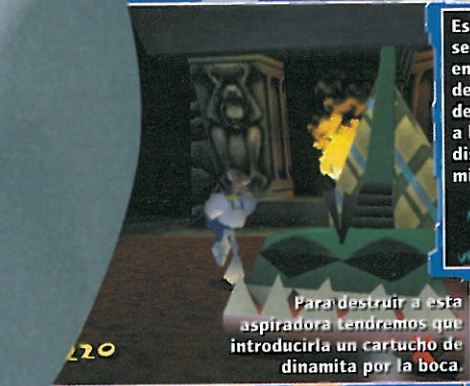
BOBEL PEZ DORADO Y EL Nº4: Este malhechor subacuático nos atacará constantemente con su velocidad y con sus misiles, lo que no sabemos es si después de esto se meterá debajo del agua.



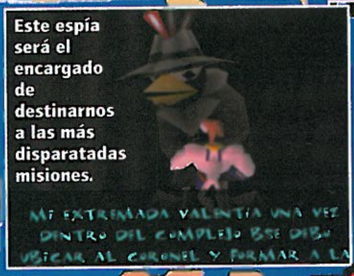
CABEZA DE MONO: Subido en un plátano tenemos a *cara de mono*, para intentar que nuestro amigo no siga con su misión. Nos lanzará misiles hasta destruirnos.



¿CÓMO LA LLAMAMOS?: Parece que nuestro querido héroe tiene un serio problema de personalidad, y viene para quitarnos las tarjetas de crédito.



Para destruir a esta aspiradora tendremos que introducirla un cartucho de dinamita por la boca.



Este espía será el encargado de destinarnos a las más disparatadas misiones.



¡Comorr, neveras en mi cabeza a punto de despegar! Amigo, te recomendamos un psiquiatra.

pe en la cabeza y quedar inconsciente, despierta en un mundo irreal que resulta ser su cerebro. Allí, seriamente conmocionado, comprende que debe reparar el daño producido navegando entre sus recuerdos, temores, fantasías, locuras... y pesadillas.
Donde realmente palpamos el humor es en las situaciones que tendremos que resolver. Por ejemplo: ¿qué os parece si decimos que debemos buscarle los calzoncillos a un *gallo-general* del corral? Muy en serio no creeréis que estamos hablando ¿verdad? pues así son las misiones de esta comedia *pasada de vueltas*...
Lo que nos ofrece Vis Interactive no es más que un grandísimo juego en el que la diversión es lo que está por encima de todo, aunque por el contrario no se han olvidado de lo más importante: la jugabilidad. El único defecto, y ya lo hemos comentado, son las desquiciantes cámaras que nos hacen perdernos la acción constantemente. si miras a un lado, dejas de ver el otro. Si intentas ver más allá, aquello ya no lo ves y si saltas la locura ya es total. Si obviamos esta desquiciante situación –en más de una ocasión nos veremos obligados a quitar el juego por falta de paciencia con ellas–, el programa tiene ingredientes para *picarnos* y pegarnos al ordenador/consola sin mayores pretensiones que las de pasar un rato divertido a carcajadas.
Esa es la clave para entender «Earthworm Jim 3D»: descerebramiento total, locuras a mansalva y acción *plataformesca* de calidad como sólo conoce Shiny.
Gustavo



Earthworm Jim 3D

Puntuación: **8.0** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Vis Interactive
Precio: 7.490 Ptas. PC/8.490 Ptas. N64
Género: Plataformas Traducción: Sí

Objetivo: recorrer nuestra propia mente para poner en orden nuestras estupideces cerebrales.

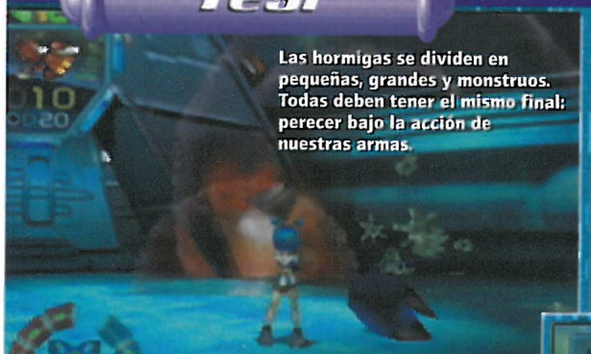
Modo de juego: utiliza bien la pistola y el látigo. Llegarás lejos.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases	30
Nº de jefes finales:	4
Armas:	Absurdas
Violencia:	Paranormal

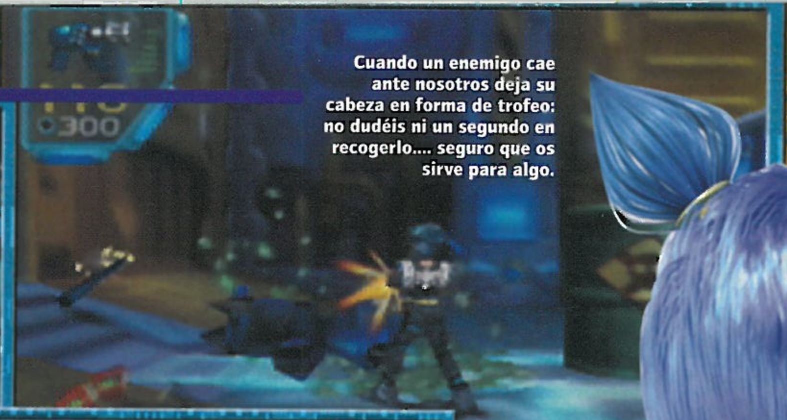
Requisitos mínimos
Pentium 166
Aceleración 3D opcional
16 MB RAM

- La vuelta de este singular personaje, y en 3D.
- Nos perdemos por las cámaras.

DIF · SON · GRA · JUG



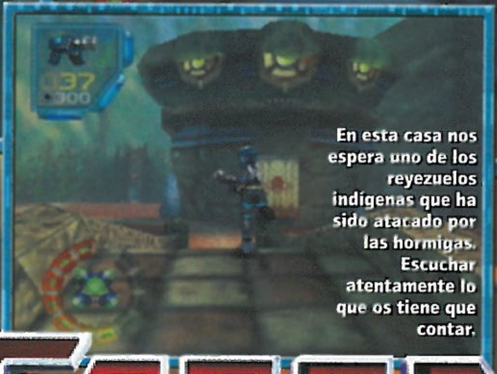
Las hormigas se dividen en pequeñas, grandes y monstruos. Todas deben tener el mismo final: perecer bajo la acción de nuestras armas.



Cuando un enemigo cae ante nosotros deja su cabeza en forma de trofeo: no dudéis ni un segundo en recogerlo.... seguro que os sirve para algo.



Con imágenes así los calificativos sobre el apartado gráfico sobran. Mayor tamaño y suavidad de movimientos es imposible.



En esta casa nos espera uno de los reyezuelos indígenas que ha sido atacado por las hormigas. Escuchar atentamente lo que os tiene que contar.



Jet Force Gemini

El bueno, la fea y el perro...

RARE se enfunda el traje espacial y nos regala un cartucho con más ingredientes arcade que aventureros, que no se corta un pelo a la hora de pegar tiros a la ingente cantidad de enemigos que amenazan la estabilidad de la galaxia...

Nintendo ha levantado de la cama a RARE. Le ha venido a decir algo así como "arriba, que hay que trabajar, que los lanzamientos de las otras compañías están dejando el patio de Nintendo 64 más vacío que el Calderón en día de partido".

Y efectivamente, RARE se ha levantado de la cama y con las máquinas a toda potencia ha empezado a producir juegos con mayúsculas, de esos que cuando llegan te alegras y los reservas para ocasiones especiales, para partidas Navideñas aprovechando las vacaciones.

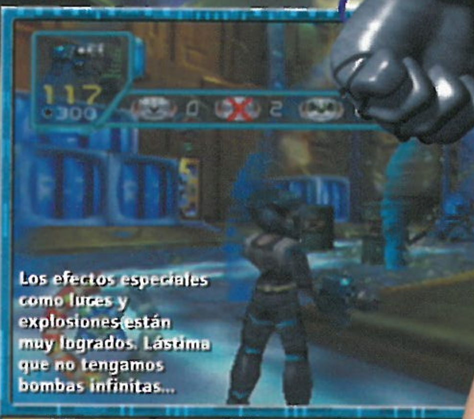
«Jet Force Gemini» es un matamarcianos con los pies en la tierra, con muchas fases que han adornado con guirnaldas aventureras para dotarlo de mayor densidad, de un trasfondo que desarrolla un guión elemental de buenos y malos que nos enfada lo justo para provocarnos y atacar con saña a las hormigas enemigas convencidos de que nos asiste la razón.

Técnicamente «Jet Force Gemini» está fuera de toda duda, utiliza el Expansion Pak hasta hincharse y goza de un colorido, definición y suavidad gráfica que impresiona en algunas fases. Por si fuera poco, el manejo de los personajes y las perspectivas utilizadas no molestan el desarrollo general. ¿Qué no vemos más allá del casco de Juno?, pues movemos la perspectiva con este botón y fuera...

El tinglado de los personajes –afición casi enfermiza que RARE lleva poniendo en práctica en todos sus lanzamientos para Nintendo 64– ha sido resuelto por la vía del *pin pan pun*: cada uno tiene sus armas, sus fases de juego exclusivas –hasta cierto punto de la aventura– y una respuesta del control pad sensiblemente distinta. ¡Vamos!, que pasar del perrillo a la dama o al valiente *garçon* se nota y hay que acostumbrarse antes.



El cartucho es uno de los grandes lanzamientos que disfrutará la consola en los próximos meses –junto a «DK 64»– y se ha convertido en una apuesta obligada para todos aquellos que se quieran *tirar* horas y horas antes de terminarlo: tiene personajes, acción y enemigos de cierta magnitud para tenernos pegados a la pantalla.



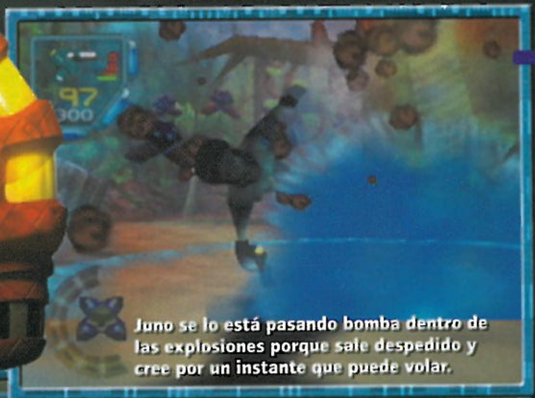
Los efectos especiales como luces y explosiones están muy logrados. Lástima que no tengamos bombas infinitas...

Por si esto fuera poco, a Nintendo le ha dado *no sé qué* y ha traducido el juego al castellano completamente para que entendamos sin problemas cuál es el objetivo final de tanto tiro.

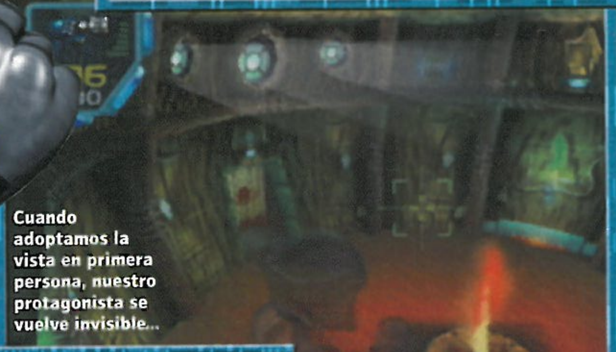
En fin, «Jet Force Gemini» tiene un montón de virtudes que le colocan en lo más alto del *staff* por longitud de fases, armas, objetos y variaciones de juego. Pero tal vez esa monotonía de disparos, disparos y más disparos le conviertan en un matamarcianos aventajado, vestido de aventura 3D y maquillado con el talento inconfundible de RARE.

Que dicho sea de paso, se ha enfundado el traje de faena para evitar que PSX vuelva a ganar.

Jose Luis



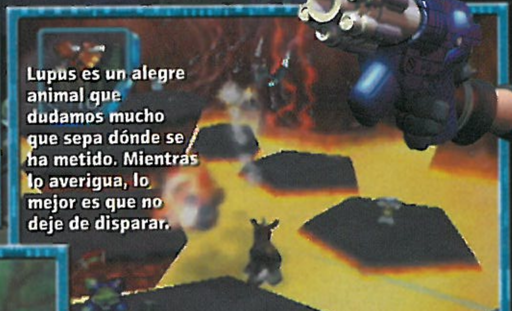
Juno se lo está pasando bomba dentro de las explosiones porque sale despedido y cree por un instante que puede volar.



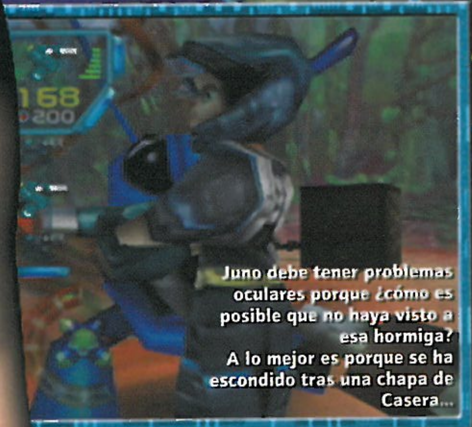
Cuando adoptamos la vista en primera persona, nuestro protagonista se vuelve invisible...



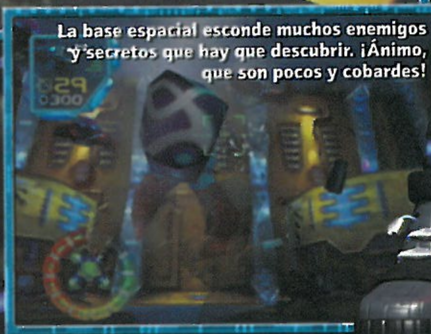
En los combates contra el enemigo es muy recomendable que adoptemos la vista *casi-subjetiva.*



Lupus es un alegre animal que dudamos mucho que sepa dónde se ha metido. Mientras lo averigua, lo mejor es que no deje de disparar.



Juno debe tener problemas oculares porque ¿cómo es posible que no haya visto a esa hormiga? A lo mejor es porque se ha escondido tras una chapa de Casera...

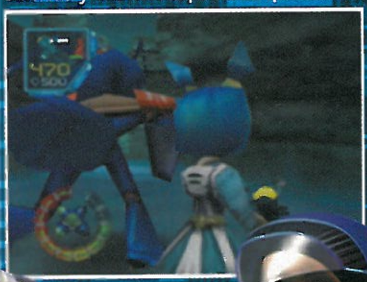


La base espacial esconde muchos enemigos y secretos que hay que descubrir. ¡Ánimo, que son pocos y cobardes!

Él, ella, el perro y el Robot



Retomando las viejas costumbres de la casa, el cartucho consta de cuatro personajes que podemos manejar según las circunstancias. Aunque al principio sólo controlamos a Juno –¡que nombre más Odiseo!–, a medida que liberemos a los demás podremos hacernos cargo de Vela y Lupus: una bella dama afeada por tanto arma y un perro que transporta en su lomo un disparador láser de potencia infinita. En un primer momento, cada personaje realiza un éxodo distinto, con fases exclusivas y mundos especiales que desembocan en un mismo lugar. Una vez que todos se encuentren allí, la aventura toma un nuevo cariz y ya entonces seremos nosotros los que debemos elegir qué personaje se adecúa a los obstáculos de cada fase. Finalmente, hará acto de presencia Floyd, un robot muy obediente que *ni siente ni padece* y que no es muy rápido. Lo dicho, un extenso catálogo de protagonistas para un juego tan largo como un día sin pan.

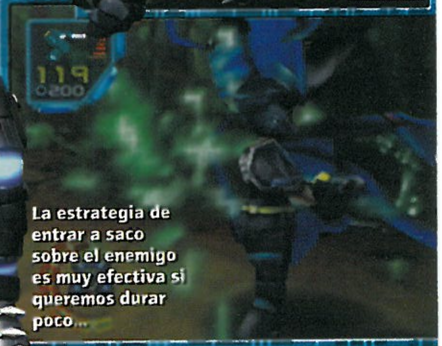








Los objetos voladores identificados de «JFG» suelen ser bastante difíciles de alcanzar.



La estrategia de entrar a saco sobre el enemigo es muy efectiva si queremos durar poco...



Formato panorámico

Es de agradecer que RARE se haya acordado de los poseedores de televisiones panorámicas incluyendo una opción que amplía el ancho de pantalla...

Multijugador



El modo para varios aventureros de este cartucho supone una nueva incursión en el prolífico universo de las partidas en red donde nos pegamos tiros sin mirar a quién apuntamos. Esta modalidad cuenta con la ventaja de la enorme diversión y el inconveniente añadido de estar jugando en un cuarto de pantalla: es incómodo pero no hay otra opción... ¿no?



Jet Force Gemini

Puntuación: **8.0** Notable alto

PSX · PC · **N64** · GBC · DC

Compañía:	RARE
Precio:	9.990 Ptas.
Género:	Arcade 3D
Traducción:	Sí

Objetivo: recuperar el orden en la galaxia y expulsar con disparos a todas las hormigas...

Modo de juego: mira a tu alrededor y, si hay algo sospechoso, dispara.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº Personajes:	4
Nº Fases:	150
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Compatible con Expansion Pak obligatorio

Cuatro personajes, varios mundos y una sóla diversión.

Demasiado disparo... ¡ufff!

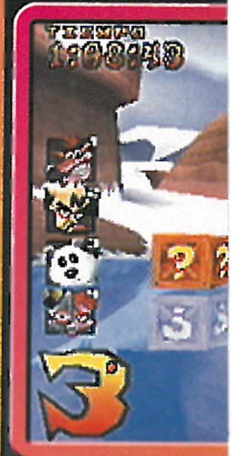
DIF · SON · GRA · JUG



En vez de la famosa «L», en este juego los novatos llevan la «N» tatuada en la frente.



Para la nieve no hay nada mejor que una buena mata de pelos blancos... si no que se lo pregunten al Osezno Polar.





De vez en cuando tendremos que esquivar los regalitos que nuestros competidores nos manden.





Los karts han sido, desde tiempos inmemoriales, la plataforma perfecta para relanzar las carreras de algunas mascotas. Y si no que se lo pregunten a Mario, Sonic o Donkey Kong...

CT

CRASH TEA

¡Agárrate que

Si Nintendo tiene entre sus máximos representantes a Mario o Donkey Kong, y Sega por su parte a Sonic y a Tails, a Sony se le puede asociar sin problemas con Crash Bandicoot.

Esta carrera de mascotas está pensada –al menos eso creemos–, para gente que lo único que pretende es echar unas partiditas rápidas, poner el cerebro en modo automático y dejarse llevar por el instinto: volantazos a izquierda y derecha, frenazos y acelerones.

Los gráficos son bastante aceptables, más



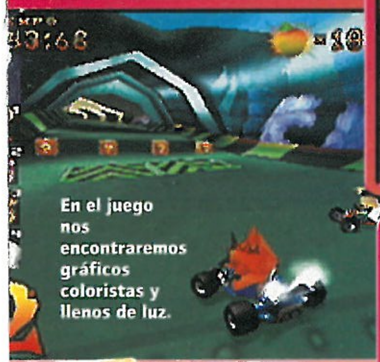
En más de un escenario nos tendremos que enfrentar a la fría nieve y el duro hielo.



Para meter en el kart a este mostrenco se necesitaron más de treinta palancas para hacer fuerza.



"Mi kart no corre, vuela", esta frase si que la puede decir Crash.



En el juego nos encontraremos gráficos coloristas y llenos de luz.



La famosa máscara que tanto nos ayudó en las aventuras también tiene su hueco aquí.



Aunque al principio nos divertiremos mucho, después de varias carreras terminaremos un poco aburridos de ganar tan fácilmente.

R

M RACING

vienen curvas!



La máscara del DR.Neo tiene su huequecito en CTR. ¡Faltaría más!

bien bonitos pero elementales, con formas muy rígidas que únicamente se salvan por el buen uso de las texturas, el color y la luz –marca de la casa Crash–.

Sobre el control de los pequeños vehículos no nos podemos quejar, ya que el kart siempre responde a nuestra órdenes con prestancia y prontitud, con una precisión bastante elevada según utilicemos el pad digital o la palanca analógica.

El nivel de dificultad no es muy elevado y en más ocasiones de las que quisiéramos echaremos de menos algunos obstáculos que nos molesten lo justo para aumentar el listón de pericia necesaria para completar las carreras. Y es que con muy pocas horas de vuelo es posible ganar toneos sin sufrir rasguño, adelantamiento o contratiempo alguno en forma de *trompazo*.

Para colmo de sencillez, «Crash Team Racing» posee armas que disparar sobre las espaldas del contrario para *bajarle de la burra* aunque no quiera y así ocupar su puesto. No es un alegato en favor de la solidaridad comunal pero al menos introduce un elemento nuevo a las carreras que le confieren cierta gracia...

En definitiva, Sony nos presenta un juego que puede ser divertido si lo cogemos con muchas ganas, y que aunque tenga un control excelente, unos gráficos magníficos, personajes de lo más carismáticos y un buen sonido, podría haber sido redondo si la dificultad hubiera sido más elevada...

Lo único que le salva del suspenso es el afán de competición que todos llevamos dentro y que nos obliga a partirnos la cara contra otro compañero a las primeras de cambio con la ayuda de un multitap. De no ser por la existencia de esta opción, la planicie jugable que se extiende sobre «Crash Team Racing» hubiera convertido en desierto lo que es un Oasis con poca agua, pero que recupera al viajero de su esfuerzo...

Gustavo

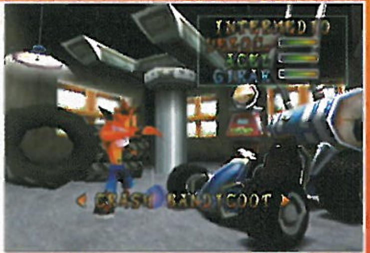
Los personajes



El lagarto Dingodtle cuenta con uno de los kart mas rápidos del juego, aunque...



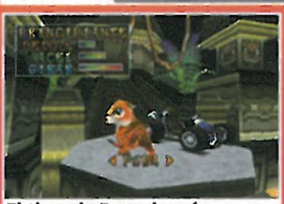
Aquel que nos puso las cosas tan difíciles en la tercera entrega de las aventuras de Crash también contará con un rinconcito.



Este personaje sin duda no necesita presentación ¿quién no conoce a Crash Bandicoot? suponemos que toda la audiencia.



El científico favorito del DR. Neo cuenta con un motor muy potente y rápido.



El tigre de Bengala más adorable que se ha paseado por una PlayStation, ¡¡¡conduce!!!



No podía faltar la compañera de fatigas del incansable Crash. Allá donde vaya su hemano Coco bandicoot le seguirá.



Y por último, para encargarse de que Crash muerda el polvo, encontramos al DR.Neo, que cuenta con un coche equilibrado.



Aunque no tenga un kart demasiado potente, el Osito de Crash será un hueso duro de roer.



Con esta especie de propulsores nuestro coche cogerá tal velocidad que hará caballitos.





Puntuación **7.0** Notable

Crash Team Racing

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sony
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Velocidad Traducción: Sí

Objetivo: Llegar primero a la meta usando misiles, cajas de nitroglicerina y... ¡tu kart!

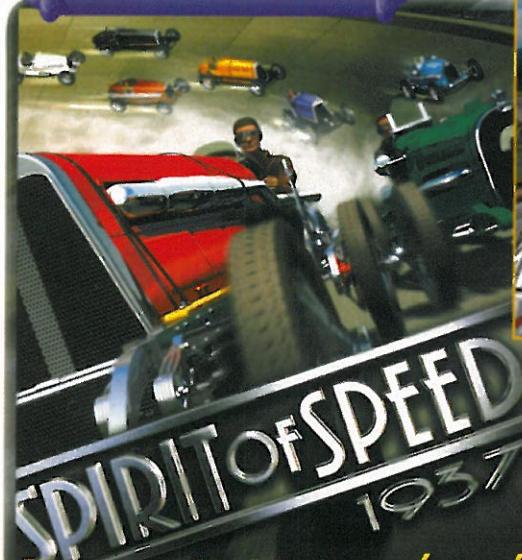
Modo de juego: aprieta con fuerza el acelerador para que no escape.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de circuitos:	20
nº de personajes	8
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Compatible con
Dual shock
Memory card
Multi tap

Disfrutar de las carreras de kart con estos personajes.
Esparábamos más dificultad.

DIF SON GRA JUG



SPIRIT OF SPEED 1937

Nuestros abuelos competían así



Como veis, en la antigüedad también existía el asfalto, pero ¿será eso alquitrán?



La ausencia de circuitos específicos obligaba a los pilotos a dejarse los dientes en las vigas de algún astillero.



¿No os parecen troncos con ruedas? La verdad es que antes eran de madera.

Este juego nos sitúa en 1937, cuando los automóviles estaban cobrando vida y el ser humano dejaba de alimentar a su caballo para echar de comer a su coche con gasolina –por suerte cuatro o cinco veces más barata que ahora–. Y como en todo, empezaban las inevitables competiciones. Lo que más nos extrañó del juego es ver cómo uno de estos coches alcanzaba la friolera de 156 Mph (unos 220 Km/h). Cuando vimos esa cifra se nos cayó el mundo encima… ¡y pensar que mi coche nuevo se las ve y se las desea para correr a 140…! Y de esto hace más de 60 añitos.

Pero en fin, otra de las cosas que nos impresionó fue la calidad gráfica con la que se presenta el juego, ya que tanto los coches como los escenarios están realizados con un realismo increíble –nadie de esta redacción estaba allí para dar testimonio, pero creemos que así era–.

Dejando a un lado lo menos importante, vamos a lo que realmente es trascendental en un juego: la diversión. Aparte de lo entretenido que pueda llegar a ser conducir uno de estos *troncomóviles con ruedas*, las carreras son de lo más movidas y aunque nos costará más de *dos soles* aprender a controlarlos, una vez que lo hagamos la competición será mucho más fluida y sencilla.



Las construcciones de los años 30 no son especialmente complejas.

Y es que en este título un simple error puede suponer terminar la carrera en las últimas posiciones, lo que nos impide ganar premios y el dinero suficiente para adquirir una mascarilla anti-polvo. Aparte de la dificultad, este juego nos hará disfrutar mientras hablemos de semanas ya que la duración en meses se nos antoja complicada. Es tan sencillo, básico pero divertido, que la desesperación no llegará hasta que apuremos los neumáticos del bólido y ganemos las carreras suficientes para restregárselo a nuestro abuelo piloto.

Gustavo

Puntuación

Spirit of Speed — **7.4** Notable

Sistema: PC	Compañía: Hasbro Interactive
Precio: Sin confirmar	
Género: Velocidad	Traducción: No

- Horas, horas, horas y horas de diversión.
- La dificultad está un poquito alta…

DIF SON GRA JUG



El juego de dos jugadores es de lo mejorcito.



Realiza combos para ganar y obtener puntos extras.



BUST-A-MOVE 4

Todo un desafío a la imaginación



¡Qué contenta se ha puesto! Después de esto se irá de fiesta…

Si no has disfrutado de ninguna edición pasada de esta interminable saga, te podemos decir sin pelos en la lengua que «Bust a Move 4» te puede llegar a hipnotizar de tal manera que perderás la cabeza al salir del colegio para jugar unas partiditas con él. Pero por el contrario, si ya jugaste con una de sus recicladas versiones anteriores y te *enchuscaste* tanto que terminaste empachado, este juego no te va a aportar absolutamente nada, ya que, como viene ocurriendo durante años, no ha cambiado en nada. Ni siquiera en los gráficos que siguen siendo iguales. Ya sabéis: la cosa consiste en encajar bolitas hasta juntar tres del mismo color. Entonces caerán. Pero insistimos, si no has jugado nunca con uno de estos, no estaría nada mal que le echaras un vistazo. Te sorprenderá como pocos.

Gustavo

Puntuación

Bust a Move 4 — **6.2** Bien

Sistema: PC	Compañía: Agetec
Precio: 4.890 Ptas	
Género: Inteligencia	Traducción: No

- Sigue divirtiendo a mucha gente.
- Es hora de cambiar algo ¿no?

DIF SON GRA JUG



Uno de los enemigos más terribles.

Corre mucho si no quieres terminar mal.



PAPYRUS

¡Por todos los faraones!



También tendremos jefes finales. ¡Como Dios manda!

Seth ha comenzado su venganza contra el faraón por haber desterrado a su sacerdote, pero los dioses ya han elegido al salvador: Papyrus. Con esta trama encarnamos el papel de egipcio en un buen plataformas lleno de peligros que nos transportará al imperio del Nilo faraónico y que nos propone desvelar los misterios de esta singular y lejana civilización. Allí, nos encontramos una ambientación *de la buena*, que nos cautivará por la simpleza de su manejo, por la cantidad de movimientos que nuestros personajes –Papyrus o Théli– pueden desarrollar y por la enorme calidad gráfica que posee. Bueno, bonito y egipcio por donde lo miremos. Además de divertido…

Gustavo



Lo fundamental es saltar y coger items.



Elige entre jugar con Papyrus o Théli.

Puntuación

Papyrus — **7.2** Notable

Sistema: GBC	Compañía: Ubi Soft
Precio: Sin confirmar	
Género: Plataformas	Traducción: Sí

- Es un gran plataformas muy divertido.
- Es demasiado sencillo y fácil…

DIF SON GRA JUG

NO ME PISES QU...

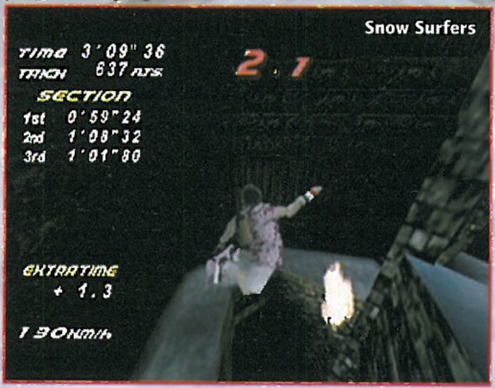
Supreme Snowboardi...



Con esto de que ya nieva y que salen juegos de snowboarding como para formar una alud, os hemos preparado una comparativa entre dos novedades recién llegadas al mercado...

Circuitos

Aunque el aspecto general de «Supreme Snowboarding» es bastante superior al de «Snow Surfers», el juego de Sega gana en variedad de circuitos.





El primero cuenta con escenarios muy bien diseñados y texturas reales, sin embargo, se aproximan tanto a la realidad que llega a cansar en muchos momentos. «Snow Surfers» al contrario, cuenta con escenarios nevados –evidentemente– que se verán inundados con pendientes, bajadas por tejados de pueblos montañosos e incluso podremos visitar las ruinas de un extraño templo también nevado. Todo esto con el aliciente de recorrer carreteras completamente heladas.

«Supreme Snowboarding» es real y «Snow Surfers» más fantástico.

Dificultad

Desde el principio «Snow Surfers» huele a arcade. El juego de Sega se hace más ameno en cuestión de control ya que por la configuración de los escenarios no nos caeremos tanto como en el título de Infogrames, aunque más de una vez nos costará seguir bien la senda del circuito por lo que ganar la carrera es muy complicado. Sin embargo, en «Supreme Snowboarding» lo tendremos mucho más difícil para ganar debido a los problemas que dan los otros competidores en carrera, además de la dificultad que aportan los gigantescos escenarios. En este apartado gana «Supreme Snowboarding» porque enfoca el control y la jugabilidad con ligeras pinceladas de simulación mientras «Snow Surfers» *tira por la vía* arcade: más accesible, menos real, pero tal vez más divertido.





Diversión





Tanto «Supreme Snowboarding» como «Snow Surfers» son dos títulos muy divertidos, sin embargo, a la hora de jugar en modo *one player*, el programa de Infogrames se lleva la palma. Sega nos ofrece la oportunidad de competir en diferentes circuitos donde el tiempo y las piruetas cuentan para ganar o perder la partida, «Supreme Snowboarding», además, ofrece la posibilidad de correr contra otros *snowsurfistas* en el mismo circuito.

Ésta pequeña diferencia proclama ganador al juego de Infogrames, ya que el factor de competitividad está mucho más acusado y podremos sentir cómo los demás corredores ansían llegar al primer puesto tanto como nosotros. En «Snow Surfers», como no nos conformemos con luchar contra el tiempo o en la valoración de puntos gracias a las piruetas, lo llevamos claro...

Supreme Snowboarding

Supreme Snowboarding tiene unos gráficos que quitan el hipo y que encantarán a los jugadores más exigentes. El juego de Infogrames muestra gigantescos escenarios y unos personajes muy detallados, además de poseer una sensación de velocidad realmente acusada que nos hace creer que estamos montados en una de estas fantásticas tablas de snowboard. La posibilidad que nos brinda la competición contra jugadores controlados por la máquina, –además de elegir entre varios modos de juego como el arcade, piruetas o *half pipe*–, le hacen ganarse nuestros favores frente a otros programas de la competencia.

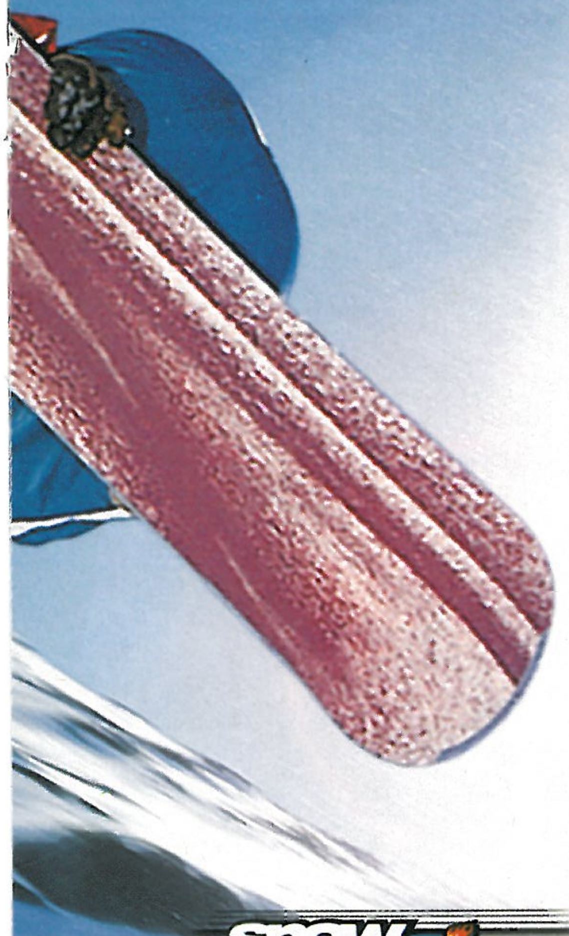




Muy divertido en el modo para un solo jugador y asombroso a nivel gráfico... gracias a las tarjetas 3D.

E LLEVO... TABLA

ing vs. Snow Surfers







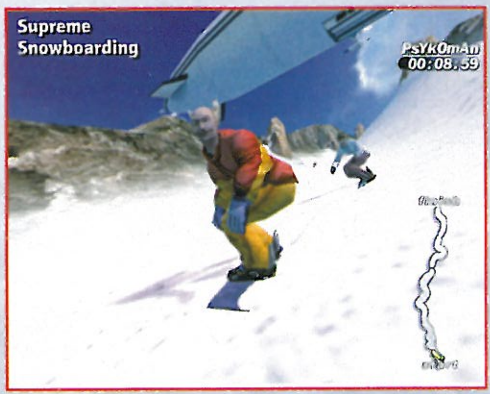
Dos jugadores

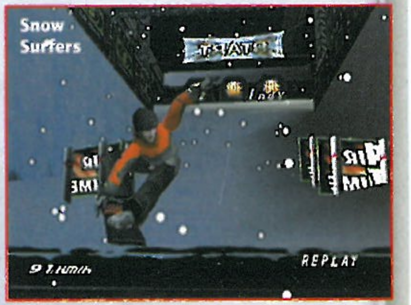
Aunque siempre es muy divertido –y caro– competir en modo multijugador, en este apartado «Snow Surfers» gana y de lejos. Ésto es gracias a una interesante opción de incordiar a nuestro contrario con las piruetas que vayamos realizando durante la carrera. Nos explicamos. Además de tener que ganar al *pelmazo* que tengamos al lado, podremos humillarle haciendo su partición de pantalla más pequeña gracias a los puntos que nos den por las figuras realizadas. El modo dos jugadores de «Supreme Snowboarding» no es que sea aburrido –las carreras se hacen muy amenas y el factor de pique aumenta en *cantidades industriales*–, pero la novedad que incluye «Snow Surfers» le supera en este apartado ampliamente.



Gráficos

Cuando vimos por primera vez «Snow Surfers» en la redacción nos gustó bastante su apartado gráfico. Los personajes se mueven bien, están realizados correctamente y tienen carisma, Dreamcast mueve con suficiencia unos entornos poligonales que se pierden en el último pixel de la pantalla y todo parecía muy bonito... pero entonces llegó «Supreme Snowboarding» y empezaron las diferencias. Además de que los personajes también tienen bastante carisma ¿?, su tamaño es mayor y han sido mejor modelados que los del juego de Sega. Además, muchos de los detalles incluidos en el entorno –como un Zeppelin– de la bajada al gran cañón nos dejaron realmente perplejos, por lo que en este apartado «Supreme Snowboarding» se muestra bastante más superior por el diseño y tamaño de personajes. Es justo decir que las tarjetas 3D hacen el resto...





Piruetas

Aunque todas las piruetas son similares en los dos juegos, hemos notado MUCHA diferencia a la hora de *rompernos la crisma* intentando hacer una *figura* de éstas. Tanto en «Supreme Snowboarding» como en «Snow Surfers» se pueden hacer piruetas pulsando un botón y moviendo el control pad, pero en el juego de Infogrames ésta acción se desarrolla con mayor naturalidad e intuitición. En la parte inferior izquierda de la imagen de «Supreme Snowboarding» hemos señalado en un círculo el interface tan sencillo para hacer las piruetas. Pulsando el botón y tocando las flechas de dirección del teclado la cosa será más fácil, cosa que «Snow Surfers» no comparte. En el juego de Sega tendremos que hacer una combinación para que salgan las tan necesitadas piruetas. Una pena, porque la esencia de «Snow Surfers» es arcade y le vendría de *perilla*.





snow surfers

Aunque este fantástico juego de snowboard haya perdido en bastantes apartados de la comparativa, estamos ante uno de los mejores y más divertidos títulos que existen para consola.

Con una suavidad que nos hará estallar de satisfación, Dreamcast muestra una suficiencia insultante para mover todos los elementos poligonales del juego además de presentar unas texturas de gran calidad.

Aunque el modo para un solo jugador es bastante divertido, el éxtasis vendrá acompañado de un amigo y de un control pad gracias a un fabuloso *multiplayer*. Aquí, disfrutaremos de verdad de un CD diseñado para divertirnos horas y horas en esas tardes de invierno. Lástima que en algunos apartados deje bastante que desear... otra vez será «Snow Surfers».





Revista Oficial

Dreamcast™

http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €



Los primeros bombazos

Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2

Guía Completa

Llega al final de Blue Stinger

Reportaje

Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades

Internet

Visita las mejores páginas web de fútbol

SOUL CALIBUR

Un juego que hará historia

DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS

Juegos

Recordando viejos tiempos

¿Podéis darme los trucos que existan para el juego «Machine Head» de Saturn, que aunque está casi al borde del olvido, todavía hay gente que lo tenemos y seguimos echando alguna partidilla que otra?
Javier Mañogil (Alicante)

Nosotros también disfrutamos de vez en cuando con esta gran consola pero... a lo que íbamos. Aquí tienes unos cuantos *paswords* con los mejores trucos:

Activar todos los trucos:
RDS-K KSGDB GD-SR.
Desactivar todos los trucos:
ABCDE FGHIJ KLMNO.
Energía infinita:
HMEHM HSD9D MDQFX.
Armas infinitas:
HMEHM HSDVD -ONMR.
Modo Fantasma:
--GHO STMOD EON--
Elegir nivel:
1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3 TDM75 UH80T X06BE
1.4 VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1 OF20F OHX8Y OE95W
2.2 42W3T JGK-P 5J5H7
2.3 VR4T2 6EZDS SHCMM
2.4 1NBCX CXVI9 PA3KI
2.5 ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ
3.1 2XVSD AHO3J S2MF-
3.2 WOJ8H 3Y8-D -7FRU
3.3 THYDH OMZDU 3CZFK
3.4 1SOJ3 130BP V2MW8
4.1 YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2 Q29LH UDUY4 21FSD
4.3 WS7Y6 HQPIW BOFGK
4.4 2RHK4 RB9RU Z1IT2

Viva la velocidad

¿Hay algún truco para el «Carmageddon» de PC y el «Need For Speed IV» también para PC...? porque me encantan los juegos de coches.
Daniel Gallego Iglesias (Vigo)

Hola Daniel, para el «Carmageddon» de tu PC tenemos unos cuantos trucos que, seguramente, te harán disfrutar más de esta maravilla.

Teclea lo siguiente durante el juego:
- BIG BOTTOM: Te destroza.
- GOOGLEPLEX: Abilidad submarina.
- GIVEMELARD: Mucho dinero.
- SPAMSPAMSPAMSPAM: Peatones pegados al suelo.
- SMALLUDDERS: Peatones gigantes.
- SUPERHOOPS: Peatones explosivos.
- IGLOOFUN: Velocidad absurda.
- FUNNYJAM: Peatones turbo.
- IHAVESOMESPAM: Gravedad extraña.
- MOOSEONTHELOOSE: Modo pinball.
- CHICKENFODDER: Coche saltarín.
- BUYOURNEXTGAME: Suspensión barata.
- ILOVENOBBY: Mapa de peatones.
- RUSSFORMARIO: Rayo electro.
- HAMSTERSEX: Peatones ciegos.
- NAUGHTYTORTY: Todos los peatones reaparecen.
- BOYSFROMTHEBUSH: Neumáticos



que se agarran.
- TRAMSARESUPER: Los peatones se quedan pegados al coche.
- ISLANDRULES: Los cadáveres hacen cosas raras.
- RABBITDREAMER: Gravedad del planeta Júpiter.

Para el juego «Need For Sepeed IV» esto es lo que hay... teclea los siguientes trucos en el menú principal:

GOFAST: Motor mejorado
MONKEY: Transmisión mejorada
MOON: Gravedad divertida
GATES: Dinero
DCOP: Coche de persecución
ACAR: Coche extra
CARS: Todos los coches
TRACKS: Todos los circuitos

Indy no puede volar en globo

Me encantan los juegos de ordenador de aventuras gráficas y me gustaría que me respondiérais a la pregunta que tengo sobre uno de ellos. Se llema «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», y es la segunda parte de «La Última Cruzada».
Me he pasado hasta el desierto, le dí de comer al anciano y este a cambio me dio un pase para el globo, pero el globo no vuela. ¿Qué hago?
Jara B.M (Sevilla)

¡Qué tal estamos Jara!, un nombre poco común pero muy bonito. Si no nos confundimos, esa es la cuarta entrega de las aventuras de Indy –si contamos las tres películas anteriores ¿no?–. Lo mejor es que tenemos la solución a tu problema. Para que el globo vuele debes liberarlo cortando la cuerda que te dará el lanzador de cuchillos si le ayudas en su espectáculo. Pero como quiere una chica de



ayudante, tendremos que convencer a Sofia para que acceda y se ponga delante de los cuchillos...

Atrapado en el supermercado

Me he quedado atascado en el «Blue Stinger» de Dreamcast. Concretamente en el *password* de la habitación de las dos cajas, en el supermercado. Si me ayudáis prometo ser un lector asiduo a vuestra revista.
"El Jose" (Madrid)

Nos lo pones demasiado fácil. Los *passwords* para que se abra la puerta son 0030 y 0050, pero como hoy estamos que tiramos la casa por la ventana te daremos otras claves para conseguir dinero fácilmente.
Vé al banco de Kimra e introduce los siguientes códigos para acceder a las siguientes cuentas bancarias:



Tarjeta	Código	Cantidad
Eliot's	353	$20
Kimra	1008	$4000
Yucatan	1861	$5700
Bermud	1394	$6000

Nightmare Creatures

Tengo un problema con el «Nightmare Creatures». Me quedo en el cuarto nivel, por lo que os pido algún *truquillo* de los vuestros. ¡Ah! si no es mucha molestia ¿me podríais dar algún truco para el «Dungeon Keeper»?
Sergio Torró (Zaragoza)

¿Qué tal Sergio? para el «Nightmare Creatures» tenemos estos códigos. Tecléalos en el menú principal y pulsa Enter. Oirás un sonido si lo has hecho bien:

- EVERYWHERE: activa el resto de los códigos y te permite elegir nivel.
- BOULON: todo ilimitado.
- CHICO: te reduce.
- GU: *corta-cuerpos.*
- BRONKO: modo monstruo.
- DAVID: combos desactivados.
- LOVDIK: felicitaciones.
- BES: debug.
- MOBY: eliges la pista del CD que quieras.
- ALAIN GUYET: todos los trucos.

Para «Dungeon Keeper» te damos uno muy útil: en el menú principal teclea please give all y conseguirás todas las criaturas, edificios y facilidades del mundo.

¿Un fallo muy tonto?

Mi problema es que me he quedado atascada en el juego «Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle», cuando una vez encontrados los planos del laboratorio se los tengo que dar al profesor que aparece de repente –pero no se acuerda de las proporciones de vinagre, aceite y picatostes para que funcione la máquina–. En la pantalla me dan un código y me dicen que lo busque en el manual para poner las proporciones correctas ¿Dónde esta el problema? He intentado dar con la solución millones de veces pero es imposible. Por favor ¿podéis ayudarme antes de que me salga barba intentándolo? (aunque es un poco difícil ¿no?).
Maribel (Cordoba)



Hola Maribel, ¡has estado dando vueltas innecesariamente!, tu problema no es que desconozcas las proporciones, el error es que te equivocas de objetos ya que tienes que darle el vinagre, el aceite y el oro contenido en la pluma al profesor para que fabrique la superbatería que haga funcionar la máquina del tiempo.

¿Y eso del NTSC qué es?

Cuando leo en revistas que tal o cual juego para consolas ha empeorado de la versión NTSC a PAL, ¿a qué os referís?
Juan Miravalles (Madrid)

El sistema de televisión NTSC (EE.UU. y Japón) posee 100 líneas de resolución vertical menos que el PAL, por lo que al realizar muchas de las conversiones a nuestro sistema de vídeo la pantalla se comprime dejando arriba y abajo unas horrorosas bandas negras. También el refresco de pantalla se ve afectado...

¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

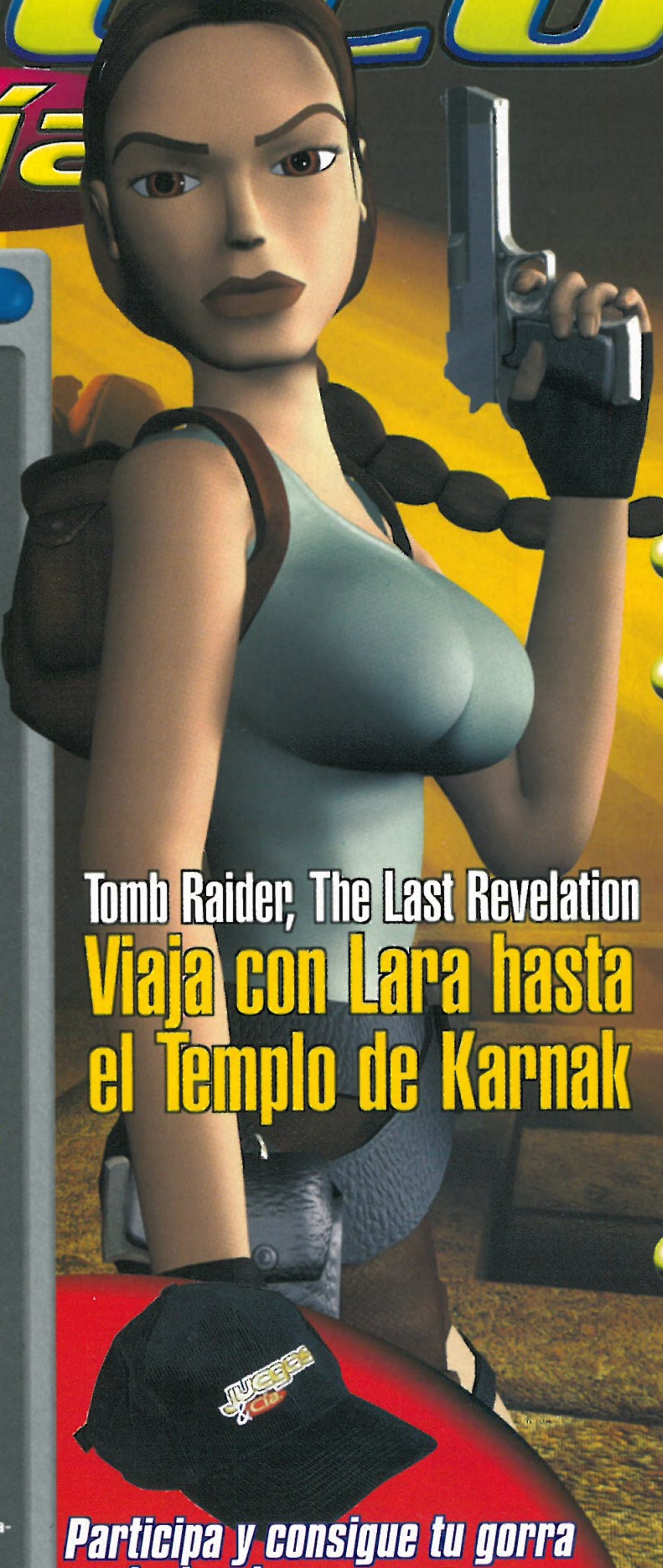
También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía

Sumario

Os contamos cómo llegar desde Angok Watt hasta el Templo de Karnak sin sufrir magulladuras y picaduras de escorpión.

Esta solución es compatible con las versiones de PC y PlayStation.



Tomb Raider, The Last Revelation

Viaja con Lara hasta el Templo de Karnak



Toy Commander

Pag. 69

La rebelión de los juguetes

¡¡¡Arrasa con todo!!!



Monster Truck

Pag. 67



Pag. 64

GTA 2

Me bajo en la próxima...



Quake III Arena

Pag. 62

Carne a la parrila 3

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Después de muchos ríos de tinta, piropos casi obscenos y nuevos comentarios sobre el juego, Lara ha retornado puntual a la cita Navideña para cubrir esos maravillosos ratos de ocio vacacional. Si eres de los que llevan esperando un año para jugar con sus nuevas y especiales peripecias, ponte cómodo, enciende tu PC, o PlayStation, y disponte a vivir una de las mayores aventuras épicas en el mágico y misterioso Egipto.



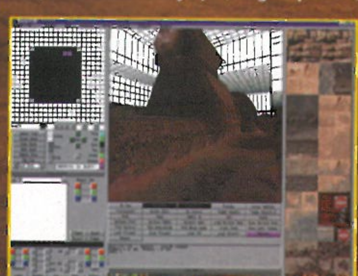


Es la sombra que atraviesa el Sol, el que traerá las plagas y consumirá las tierras de los hombres para destruirlas...". Así reza una antigua leyenda Egipcia que ahora puede materializarse si Lara no pone remedio. Horus, hijo de la luz, engañó al oscuro Dios conocido como Set y lo enterró en una tumba secreta.

Cinco mil años después *–casi ná–*, Lara descubre el lugar donde está enterrado y, por error, libera su espíritu desatando la ira y la maldición que pesaba sobre toda la humanidad.

Liberado el malvado Dios –ayudado por el arqueólogo Werner Von Croy–, Lara debe devolver al Dios Set a la tumba para evitar el Armageddon y salvar el mundo de las plagas y monstruos.

Así empieza «Tomb Raider The Last Revelation», el último juego de la heroína por excelencia y que, según parece, se erige en el mejor de la saga por ambientación, argumento y secretos a descubrir.



Aquí no vamos a comentaros las virtudes y defectos del programa –para eso tenéis un bonito Test en la página 20–, pero sí vamos a hacer especial hincapié en recordaros que las pistas que os vamos a dar en el especial que ahora comienza son idénticas para la versión PlayStation y PC.

Si eres uno de los privilegiados poseedores de un «Tomb Raider The Last Revelation», disfruta tanto como nosotros confeccionando esta apasionante guía de juego y, sobre todo, mira nuestras páginas cuando el atasco que tengas sea tan monumental como las curvas de la protagonista.

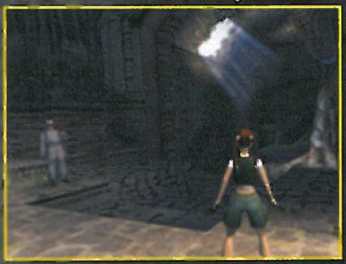
¡Viva Lara!

¡Viva «Tomb Raider»!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

ANGKOR WATT

En esta primera fase nos encontramos en Cambodia (1984), Lara es una jovencita que va a empezar su entrenamiento de la mano del Doctor Von Croy.



Debes seguir todas sus instrucciones aunque si lo deseas, puedes buscar por tu cuenta reliquias que hay esparcidas por la fase (calaveras). Él te enseñará movimientos y habilidades que te serán muy útiles a lo largo de tu posterior vida profesional como *buscatumbas*.
La primera habilidad que aprenderás será la de saltar pequeños precipicios.



Von Croy te enseñará los distintos saltos posibles que te puedes encontrar a lo largo del juego.
Sigue a tu entrenador hasta un lugar donde debes descender por una pared muy alta. Una vez abajo, tienes que aprender a nadar.
Familiarízate con los controles tanto para sumergirte como para subir hasta la superficie o salir del agua. El objetivo una vez dentro del lago es encontrar un pulsador para hacer que baje la trampilla que obstaculiza el siguiente nivel de entrenamiento.



Subir por las escaleras de mano es la siguiente lección: salta, mantén pulsado y, sin soltar, muévete avanzando o retrocediendo hasta conquistar el otro extremo. Von Croy te dará ejemplo jugándose la vida a tu lado. Si te caes no pasa nada porque tiene el lago justo debajo.



Muy importante es que no le pierdas de vista ya que a medida que avanza el entrenamiento, más difíciles y costosas se irán poniendo las cosas.
Sigue atentamente las instrucciones e introdúcete con habilidad en los túneles. En esta ocasión debes avanzar por un angosto pasillo, a gatas, hasta alcanzar una sala donde encontrarás la mochila que, de ahora en adelante, llevarás en todas tus aventuras (por cierto, ¿qué tendrá?). Además, en esa habitación hay un pulsador: actívalo.



Vuelve del mismo modo hasta el lugar donde te espera Von Croy, síguele muy de cerca, por que te dará nuevas instrucciones...



Ahora llegarás a una sala en la que hay una piscina llena de... ¡agua!



En los laterales hay unas plataformas que van inclinándose y sobre éstas verás una *especie* de miradores.



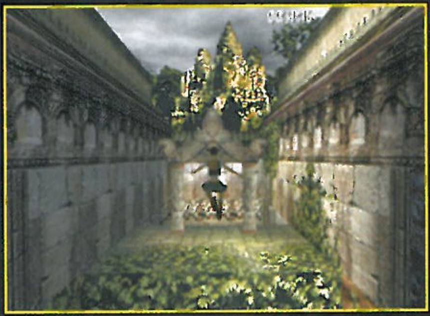
Gira a la izquierda, sube el escalón y cuélgate del túnel que se encuentra a tu izquierda, usando los botones de acción y agacharse a la vez.
De esta manera conseguirás colarte en el túnel y dirigirte a los miradores.



Ahora verás ante tí una liana que servirá para acercarte al otro extremo. Salta y pulsa acción: te quedarás colgado. Usa el botón de Sprint para balancearte y llegar así hasta el otro lado.

Ahora acciona la palanca que tienes ante tí. Te llevará hasta el final del nivel.





THE RACE FOR THE IRIS

En esta fase nos debemos limitar a seguir al profesor Von Croy en su apresurado Sprint y sortear los distintos obstáculos que aparecerán ante nosotros. Mucho cuidado en algunos momentos ya que, si no corremos lo suficiente, quedaremos rezagados y atascados con la consiguiente pérdida de tiempo. La mejor forma de terminar este nivel de entrenamiento es no dejando que el profesor Von Croy se pierda en el horizonte. Si esto ocurre... ¡malo, malo!



THE TOMB OF SETH

En este nivel es aconsejable proveerse del mayor número de munición y vida posible para evitar posteriores desgracias. Debemos seguir los pasos de nuestro guía que, gracias a su antorcha, nos enseñará el camino a seguir.



Emprendiendo nuestra marcha nos encontraremos con un par de escorpiones a los que, tras haber ajusticiado pistola en mano, se sucederá una breve secuencia de peligro donde...



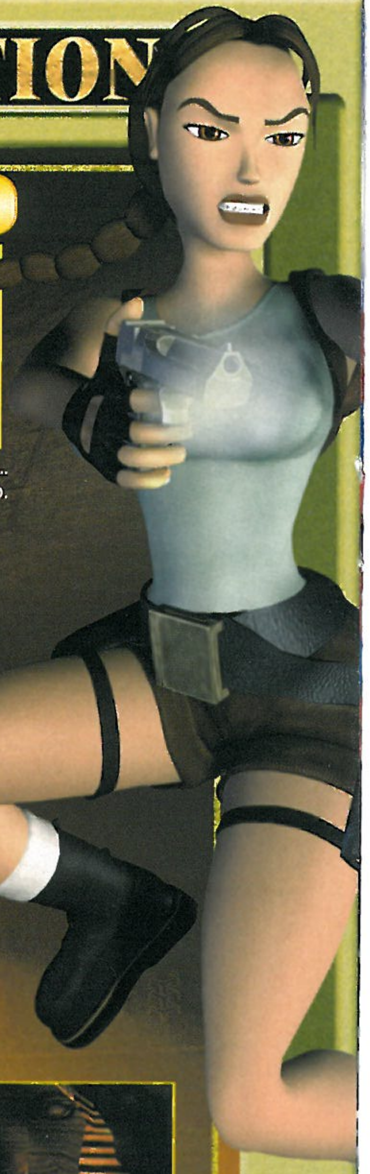
debemos hacer frente a un extraño perro guardián bastante enfurecido y que, aunque no es muy molesto, puede arañarnos unas décimas de energía.
Siguiendo a nuestro guía llegaremos a una pequeña habitación con dos pulsadores laterales.



Una breve secuencia nos muestra una habitación contigua. Tras activar los pulsadores (metiendo la mano en los orificios), otra escena nos mostrará la arena caer en otra estancia cercana. Allí podremos recoger la primera pieza del ojo.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



THE TOMB OF SETH (CONT.)

De vuelta a la vera de nuestro iluminado guía, este nos abrirá la puerta que nos lleva hasta la siguiente habitación y...



... al final de las escaleras encontraremos una habitación llena de afiladas cuchillas que, si osas cruzar, te cercenarán algún miembro.



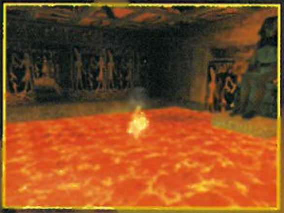
Destrás está la segunda pieza del ojo. "Allá donde fueres haz lo que vieres", dice el refrán, por lo que espera a que el guía pase primero. Cuando tengas claro cómo pasar, hazlo y recoge la segunda pieza del ojo.



Con ella podremos pasar por la puerta de la anterior habitación. Una vez abierta sigue al guía por la izquierda



mientras convierte en fuego el agua de todas las habitaciones. Poderes mágicos que tiene...



En una de ellas te quedarás encerrado, pudiendo escapar resolviendo un *puzzle*, en el que te valdrás de dos *cadenas* que tienes que activar y cinco baldosas ardientes que hay que pisar con cuidado.



Salta sobre las dos primeras baldosas encendidas sin tocar ninguna –a no ser que quieras terminar la partida–...



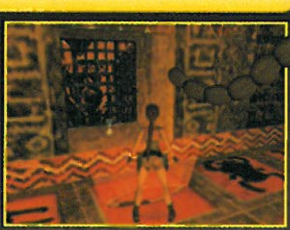
y vuelve a tirar de la cuerda del fondo. Aunque parece algo complicado, es recomendable que antes de *pegártela* corriendo y saltando a lo loco mires un poquito a tu alrededor y analices los peligros que pueden acecharte –aunque son más los obstáculos ocultos que los visibles–. Ésta cuerda, felizmente, te abrirá la puerta...



y apagará las llamas en las baldosas. Ahora salta sobre las tres restantes hasta que se hayan encendido todas las antorchas del fondo de la habitación...



... de esta manera podrás recoger el reloj de arena que hay tras la puerta sin peligro a quedar calcinada en el intento.



Sigue al guía. Una puerta se abre... saldrá corriendo despavorido.



Entra y verás una gran habitación. Salta al otro lado y coloca el reloj en la estatua...



Debes entrar por su boca saltando y pulsando sprint a la vez que acción, gatea hasta llegar a una rampa y pasarás al siguiente nivel.



BURIAL CHAMBERS

La fase comienza en una sala en la que a la derecha encontraras una palanca. Acciónala y se abrirá la puerta del lado opuesto de la habitación...



... entra y te deslizarás hasta una sala en la que debes encontrar, en el suelo, un amuleto. Cógelo.



Intenta hacerlo en el menor tiempo posible o unos pichos atravesarán tu cuerpo. Una vez recogido vete por la salida de la izquierda, al final del corto pasillo encontrarás munición y una verja. Coge la munición y se abrirá la reja. No te olvides de ir salvando o tendrás que comenzar de nuevo *si la palmas*.



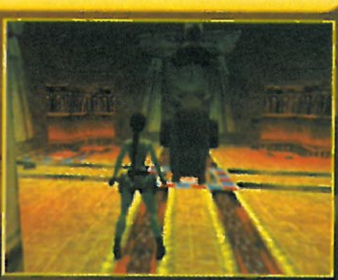
Sigue por el pasillo pero ten cuidado a la hora de pasar los arcos de los pinchos. Si los pasas, al final, debes caer y encontrar un lugar donde colocar el amuleto que recogiste en el suelo de la sala anterior.



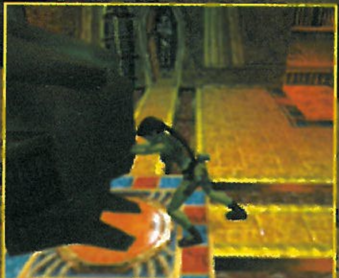
Al colocarlo, los pinchos que había frente a ti desaparecerán y comenzará a funcionar la trampa del molinillo. Para sortearla, sube al muro y pasa las cuchillas saltando –así te quitarán poca energía–. Al fondo de la sala encontrarás la salida.
Este pasillo te lleva hasta la cámara del faraón... ¡uuuuuuu!



Ve hacia el sarcófago y Lara hará el resto. Una vez Lara haya terminado dirígete por el pasillo que comienza a los pies del ataúd del faraón.
Al final encontrarás una sala donde, en el centro, hay una estatua sentada sobre un círculo rojo y flanqueada por tres misteriosos sarcófagos.



No te acerques a los sarcófagos pero empuja la estatua hasta el otro círculo rojo que hay en la sala.



Cuando lo hayas colocado se abrirá una puerta en el interior del sarcófago de la izquierda...

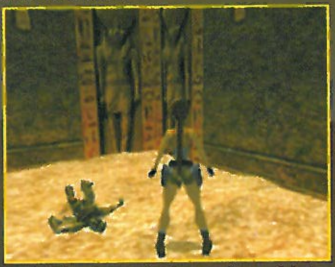
BURIAL CHAMBERS (CONT.)



Para ello debes de esquivar a la momia y entrar por la puerta. Llegarás a la cueva de nuevo...



Dirígete a la pared donde se encuentran dos estatuas de pie. Entra por el pasillo que hay entre ambas estatuas: da acceso a una sala llena de tierra. En el suelo hay un hombre y en las paredes unas muescas...



... donde introducir varios objetos. Ahora vete ya que por el momento no puedes hacer nada. Ve hacia la izquierda y verás otra pared como la anterior, pero con estatuas que caben sentadas.



En medio de ellas hay una escalera de mano. Trepa y llegarás a una especie de corredor donde encontrarás dos jarrones. Verás una puerta, dirígete hacia ella y entra. Allí veras dos momias tiradas en el suelo y un altar donde encontrarás la serpiente dorada.



Cójela y ve al fondo de la sala donde esta la salida. Ten mucho cuidado con las momias...
Esta salida te llevara a otra estancia llena de arena donde unos pinchos bajan del techo. Si no reaccionas rápidamente... te empalarán cortésmente.



Para evitar una muerte segura, y una vez caigas en la tierra, dirígete todo lo más rápido que puedas a la izquierda. Allí hay una zona en la que no hay pinchos. Sube el escalón y continua por el pasillo. Este te lleva hasta una caverna en la que hay un agujero en el centro...



... debes bajar, pero ten mucho cuidado o te romperás el cuello. Para evitarlo, hay una plataforma...



... colócate al borde y utiliza tu habilidad para bajar hasta el suelo. Te encontrarás de nuevo en la caverna.
Una vez allí dirígete hacia un puente colgante donde al final de él encontrarás otra puerta: entra y verás *una especie de* escalera irregular. Allí hay dos perros que tienes que eliminar. Sigue tu camino tranquilamente.



Llegarás a una salida donde hay una nueva sala con más obstáculos.



De un salto: te colocarás en el suelo. Súbete a la repisa de la izquierda y una vez arriba salta a la de al lado. Así evitarás herirte con los pichos que salen del suelo. Baja de la plataforma y sube a la de enfrente. A continuación ve a la de al lado y verás que por encima hay otro nivel...



... para subir debes trepar por la pared de la plataforma que hay sobre ti. Cuando estés arriba verás un interruptor que debes accionar.
Al activarlo se abre una puerta –que había cerrado– bajo la que habíamos utilizado para llegar hasta allí. Entra y encontrarás una escalera de mano por la que debes trepar. Una vez arriba verás otro interruptor que, al accionarlo, hace girar toda la nave. Gírate y verás la salida que te conduce hasta la sala anterior... pero esta vez girada. Busca hasta que encuentres otro objeto como el que utilizaste anteriormente para accionar las cuchillas. Una vez que lo hayas recogido, debes trepar hasta el nivel más alto. Reconocerás el lugar por unos pichos que sobresalen del techo. No temas por que si eres un poquito hábil tan solo te provocarán unas pequeñas heridas. Aquí debes saltar: hay un nivel inferior marcado con un punto.



Entra y verás un pasillo muy corto y al final de este un hueco. Baja por él y llegarás a una habitación en la que encontrarás dos cuerpos tirados en el suelo y en el centro una cuerda...



... dirígete hacia ella y tira: al instante dos momias regresarán a la vida por arte de alguna maldición faraónica típica por esos lares Egipcios. Esquivalas –matarlas es casi una misión imposible, así que no pierdas tiempo– y regresa por donde viniste, sube por la escalera y verás cómo algo ha cambiado: esta vez la habitación ha vuelto a la normalidad.



Coloca la pieza en su lugar, verás que ahora cuelga del techo una cuerda. Desde el lugar donde te encuentras intenta saltar y agarrate a ésta. Una vez que lo hayas logrado, solo tienes que balancearte hacia la salida.



Allí encontrarás un pedestal con el talismán del escarabajo.
Avanza y te encontrarás de nuevo con dos perros a los que debes eliminar de la mejor forma... más adelante encontrarás una sala con cuatro pilares.
Ve por el pasillo de la derecha, volverás de nuevo a la caverna.
Debes ir de nuevo a la zona más baja de la caverna y entrar por la puerta donde hay dos estatuas de pie. Una vez dentro coloca la serpiente dorada y el talismán del escarabajo en sus respectivos lugares...
Comenzará a caer arena y la momia resucitará –de nuevo, por arte de magia–. Para escapar de ella procura correr en círculo mientras cae la arena hasta que llegue al nivel necesario para subir y escapar...



Sigue el pasillo adelante y llegarás hasta una puerta que nos da entrada al próximo nivel... El Valle de los Reyes.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



VALLEY OF THE KINGS

Comenzarás en un lugar donde cinco o seis hombres te atacan...



... acaba con ellos. Estos integristas, que quieren evitar que *metamos mano* a las reliquias del faraón, son una verdadera amenaza que no se dejan eliminar tan fácilmente. Varios disparos certeros y, sobre todo, esquivar sus embates de un lado a otro evitando el enfrentamiento directo, son la receta más fiable para no perder vida y ganas de seguir luchando. Una vez eliminados –os volvemos a recordar que grabéis de poco en poco– registra los cadáveres y recoge todos sus objetos personales –entre ellos, aparte de munición, encontrarás las llaves del súper jeep–.





Una vez dentro del potente jeep...



... recorre todos los caminos atropellando sin piedad a tus enemigos –¿«Carmageddon» pero sin sangre roja en sus venas?–...



... hasta que encuentres la salida del siguiente nivel que se desarrolla en las inmediaciones de otras nuevas tumbas.



Esta fase, que puedes llegar a pensar que es completamente inútil, tiene la finalidad de enseñarte los controles básicos del coche para que, en futuras misiones, sepas por dónde te caen los golpes. Experimenta en este nivel todo lo referente a velocidad y manejo del vehículo.
Frena, acelera, pega volantazos y derrapa... pero no se te ocurra perder energía en el intento ¿eh?...

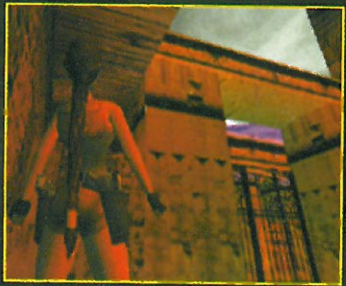


VALLEY OF THE KINGS II

Entra en el nivel y no abandones tu jeep en ningún momento. Avanza y sigue al camión... no le pierdas de vista –si lo haces, luego tendrás que buscarle entre las dunas y será *tarea chunga*–.



Llegarás a un lugar donde, a tu izquierda, quedará situada la entrada a un templo flanqueada por dos plataformas y una verja negra cerrada entre ambas.



Para atravesarla tendrás que bajarte del jeep –da pena, ¿eh?– y subir a las plataformas de la derecha, aprovechado un hueco existente en ellas.



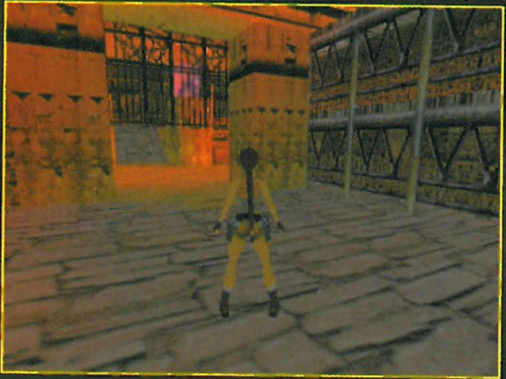
Sube hasta la zona más alta y desde allí salta. Agárrate a la cuerda que te permitirá pasar hasta la plataforma del lado contrario.



Una vez allí tan solo tienes que buscar una palanca en la pared y accionarla...



... esto te abrirá la verja. Móntate de nuevo en el jeep y atraviesa la puerta.





Ahora tienes que perseguir al jeep que te llevará, inconscientemente, hasta la siguiente fase. Ten cuidado porque te tirarán explosivos que, en caso de impactar en tu vehículo, harán menguar tus niveles de energía.
La conducción en esta fase es extremadamente rápida y tanto los enemigos como los obstáculos deben ser esquivados. Por si fueran pocos inconvenientes, el jeep anda como *un condenado* y al mínimo volantazo acabaremos haciendo compañía a los escorpiones y a la arena del desierto...

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Al entrar verás un muro de piedra. Trepa por él y gira a la izquierda. Saldrás a un patio.



Ve hacia la derecha y entra por la puerta que hay subiendo el muro.



Esto te conduce a unas habitaciones donde debes tener mucho cuidado con los escorpiones y recoger tantos paquetes de medicinas y munición como te sea posible. Para salir de esta sala busca un corredor y ve hasta el final...



... sabrás que has cogido el camino correcto por que debes ver una secuencia en la que varios soldados se dirigen al templo.

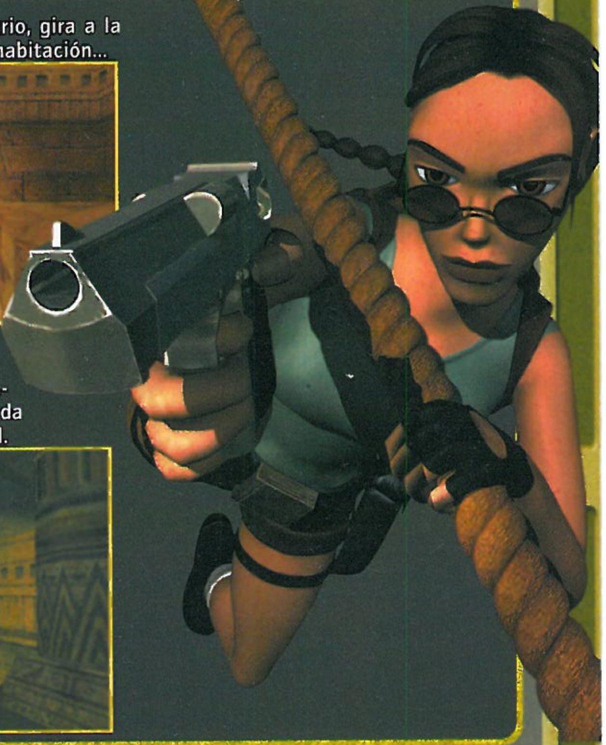


Salta al extremo contrario, gira a la derecha y entra en una habitación...



... a continuación gira de nuevo a la derecha y, a la izquierda, encontrarás una rampa que da acceso al siguiente nivel.





TEMPLE OF KARNAK



Una vez llegas al templo, verás un obelisco en el centro. Tras él hay puerta rodeada de columnas...



.. sigue de frente hasta un lugar donde Lara aparta la vista hacia otro lugar.



Eso te dará la pista del camino que debes seguir. Una vez allí, encontrarás dos interruptores. Acciónalos rápidamente y abrirás las puertas que hay a cada uno de los lados de la habitación.
Ve hacia ellas y, en su interior, encontrarás una escopeta y un jarrón muy bonito –Canopic jar–.



Contempla una secuencia que guiará tus siguientes pasos en la aventura...



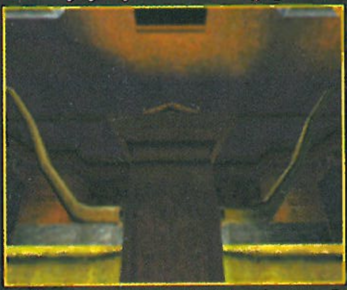
... después vuelve al lugar donde se encuentra el obelisco. Ve hacia la pared contraria de las tres puertas, escala el muro y verás unas ruinas. Dirígete hacia ellas y más adelante encontrarás una habitación con dos piscinas vacias.



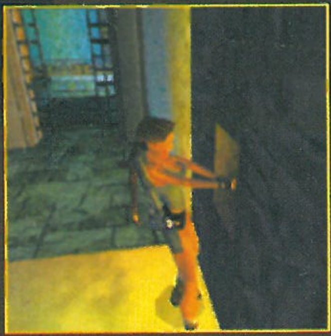
Sobre éstas hay unas traviesas de las que Lara debe colgarse y pasar al otro lado hasta llegar a un interruptor.



Cuando pulsas el interruptor, la vasija que hay en el centro de la habitación –al final de las escaleras y entre las piscinas– baja y deja un hueco. Baja por él.



Verás dos estatuas. Detrás de una de ellas debes colocar el jarrón que encontraste anteriormente.



Al colocarlo se abrirá una puerta.



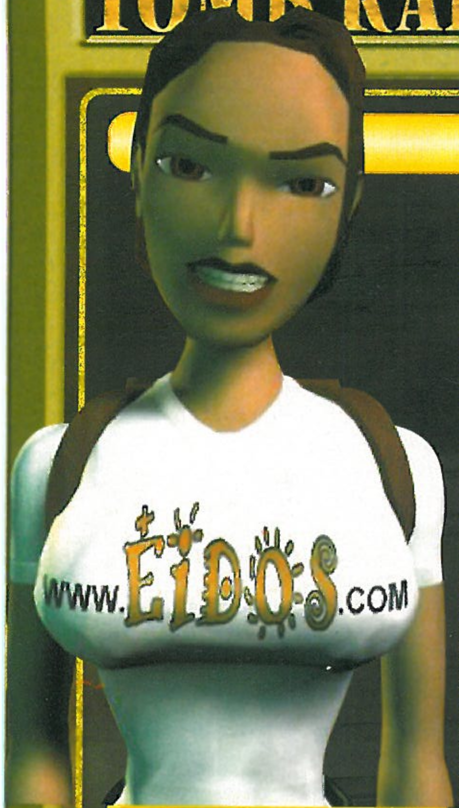
Para salir de esta sala debes ir hacia una de las paredes de la sala donde encontrarás un túnel. Pasa a gatas por él para salir al exterior del templo. Una vez fuera, ve hacia el obelisco de nuevo, vuelve a entrar por la puerta flanqueada de columnas.
Al entrar a la derecha verás una puerta abierta... que te da acceso a un nuevo nivel.



Aunque te parezca un *poco rollo* tanto abrir y cerrar puertas, es necesario que cojas rápidamente el tranquillo a tanta trampa para familiarizarte con lo que te vas a encontrar en las siguientes fases. Un consejo: no corras... ve tranquilamente.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

SACRED LAKE





Sigue al frente y sube el muro. A tu izquierda saldrás del templo. Ármate con la escopeta –saldrá a tu encuentro un cocodrilo dentado–.



Avanza hasta que encuentres un lago donde nada plácidamente otro cocodrilo... entra en el agua y trata de matarlo. Si no puedes, esquívalo.



Nada hasta llegar a una playa.



Avanza y verás más cocodrilos. Elimínalos dirígete hacia la antorcha...



... bajo ésta hay un hueco. Baja por él, y verás unas cañas de bambú.



Trepa por la primera y, cuando estés arriba, salta para intentar agarrarte a la otra caña.



Cuando llegues a lo más alto de la segunda, salta hacia la plataforma. Más arriba verás una entrada...



... debes ir a gatas hasta llegar al final de esta especie de túnel. A continuación encontrarás un pasillo. Cuando llegues al final encontrarás una cuerda de la que tienes que tirar...



... una nueva secuencia te muestra cómo se abre una verja que, curiosamente, deja en libertad a una nueva remesa de cocodrilos dentados. Éstos, obedientes, irán solitos al lago.



Ahora debes retroceder por donde has venido hasta llegar a las cañas de bambú. Baja hacia el agua.



Nada hacia un túnel y saldrás al lago –entre los cocodrilos–. Sal del agua y mátalos. Cuando lo hayas hecho, vuelve al agua y entra por la puerta que salieron los cocodrilos.



Ésta conduce a una sala. En el centro hay un gran pilar y bajo éste un interruptor –también verás una abertura en el suelo–.



Al accionar el interruptor, se abre un hueco en el suelo por el que debes entrar nadando hasta llegar a una puerta (como un cuadro en la pared). Ábrela...

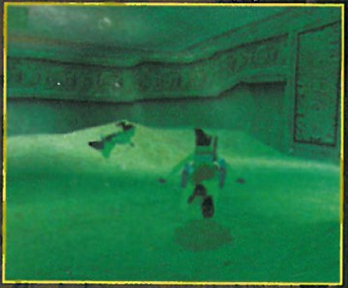


... más adelante encontrarás una bifurcación. Si coges el camino que hay al frente, llegarás a una sala donde puedes recoger vida y oxígeno.

Si coges el otro llegarás a una habitación donde hay un espejo. Date prisa o morirás asfixiada...



... en la sala hay una salida secreta que, para encontrarla, debes centrar toda tu atención en el espejo.



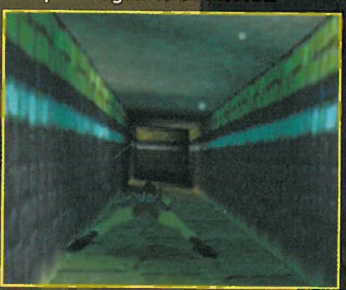
Cuando la hayas encontrado verás un pasillo: recórrelo y encontrarás un segundo jarrón –Canopic Jar– que...



... al recogerlo, abre una verja que estaba cerrada en el pasillo al que se accede por la abertura del suelo.



Ahora retrocede hasta llegar a la sala del pilar –¿una estancia *mañica*?– y entra por la abertura del suelo. Al traspasar la verja comenzarás el próximo nivel. Sécate las ropas y prepárate para seguir tu aventura...



TEMPLE OF KARNAK II

Lo primero que debes hacer es retroceder hasta la sala donde se encuentran las dos estatuas en la que depositamos el primer jarrón. Coloca el segundo Canopic Jar en la estatua que queda libre.





Verás cómo empieza a salir agua de las estatuas y cómo se vierte sobre el cuenco. De aquí irá a parar al lago...



... esto nos permite caminar sobre las aguas. A continuación debes dirigirte a las escaleras, que se encuentran tras la estatua cercana del lago.



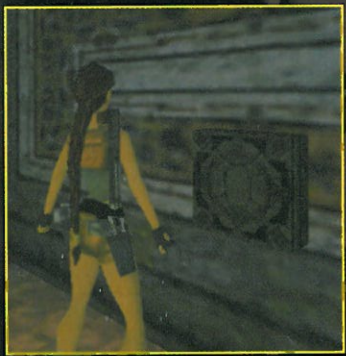
Verás un túnel, atraviésalo y trepa el muro. Saldrás a una especie de balcón desde donde verás unos *cocodrilos dentados de cola ancha* que podrás matar con la ayuda de las pistolas.



En el centro del lago, donde nadan los cocodrilos, verás unas torretas. Ve nadando hasta ellas y entra por un pasadizo que hay debajo.



Al final del pasillo encontrarás un interruptor...



... al pulsarlo verás una secuencia que te muestra cómo y dónde bajan las verjas que protegen el Sun Goddess y una llave.

Retrocede por donde has venido hasta llegar a la entrada del túnel. Encima se encuentra el altar con la llave. Accede a él y te encontrarás frente a...



... al Sun Goddess. Recuerda que este objeto es de capital importancia para el futuro de la aventura....



Para cogerlo debes hacerlo del mismo modo que si fuera cualquier otro objeto que pasa a formar parte de tu inventario y usarlo accediendo al menú de pausa –aparece junto a la munición y las armas–...



Una vez los hayas cogido debes volver al punto de partida, al lugar donde se encuentran las estatuas y desde allí al obelisco.

Ten cuidado por que cuando creas que todo ha terminado, te encontrarás con que hay unos cuantos enemigos integristas –amigos y colegas de los que eliminaste anteriormente– que te volverán a restar un poquito de energía.



Luego debes buscar el lugar donde finalizó el quinto nivel –Temple of Karnak–. Para ello tienes que retroceder hasta una puerta que se ha abierto con todo esto que hemos hecho y cruzarla para llegar al siguiente nivel –donde el obelisco–...



... este camino nos lleva directamente hasta la siguiente fase: The Great Hypostille Hall 2, para recuperar una nueva reliquia que...

¡Qué miráis! ¿Acaso no os habéis dado cuenta de que el mes que viene seguiremos con más pistas para completar esta maravillosa aventura?

En el próximo número:

Alejandría, cuna de emperadores...

Lara abandona las áridas tierras del templo de Karnak, deja su jeep bien aparcado y coge el tren que le llevará hasta Alejandría, la ciudad imperial de Carlo Magno. Pero cuidado porque la maldición de los faraones es mucho más poderosa de lo que nunca nadie pudo imaginar...

Grand Thef Auto 2



Introduce los siguientes códigos como nombre:

Elegir nivel



Para acceder fácilmente a todos los niveles entra con el nombre de ITSALLUP.

Todas las armas





Consigue todas las armar utilizando NAVARONE como nombre.

Sin policía



Desarrolla el juego en una ciudad sin ley introduciendo LOSEFEDS.

Coordenadas de despliegue



Entra con el nombre de WUGGLES para tener acceso a las coordenadas del despliegue policial.

Energía ilimitada



Para ser invencible tan solo introduce LIVELONG.

10 millones



Consigue 10 millones de puntos utilizando la palabra BIGSCORE.

Dinero extra



Con MUCHCASH conseguirás dinero extra.

RC Stunt Copter

Hay unos pequeños seres que adoran estas maravillas voladoras y que se pegan por conseguir títulos nacionales. ¿No quieres ser uno de ellos?

Elegir nivel

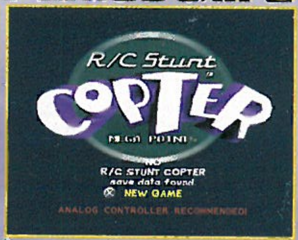






Pulsa Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado y Círculo en la pantalla de título para elegir nivel. ¡Ahora los tienes todos!

Puntos extra



Para conseguir puntos extra pulsa L2, R2, L1, R1, Triángulo, Círculo, X y Cuadrado en la pantalla de título.

Spyro the Dragon

El dragoncito más simpático de PlayStation -que vuelve a casa por Navidad con una genial segunda parte- nos muestra sus pequeños trucos...

Todos los niveles





Entra en el inventario pulsando Select y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba, Derecha y Abajo.

Demo secreta



En la pantalla de Press Start presiona L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + Triángulo + Círculo, y encontrarás la *demo* de «Crash Bandicoot Warped».



Mission: Impossible



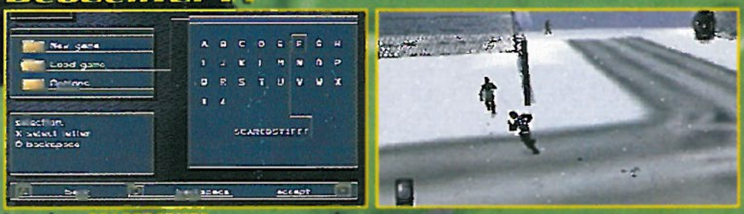
Para hacer funcionar los trucos, debéis entrar en el menú Load Game (cargar juego)...

Super saltos



Usa el nombre de BIONICJUMPER como contraseña. Ignora el mensaje de error y comienza el juego.

Desactivar IA



Introduce SCAREDSTIFFF como password.

Modo cámara lenta



Ocurrirá todo lo contrario que en el modo turbo utilizando como contraseña IMTIREDTODAY.

Modo turbo



Usa el nombre de GOOUTTAMYWAY y la lancha se pasará el lugar de inserción.

Secuencial de video



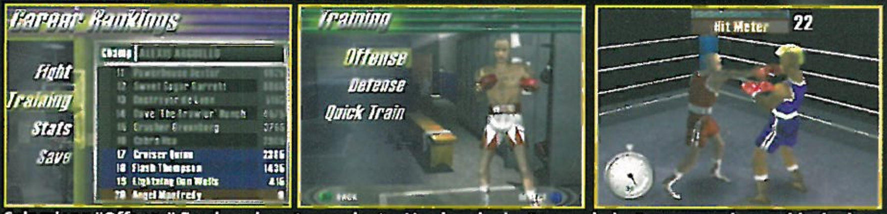
Para ver las secuencias de los programadores introduce SEECOOLMOVIE. ¡Son como niños!

Knockout Kings 2000



Electronic Arts nos insta a que le peguemos golpes a todo lo que nos rodea sin quitarnos los guantes en el intento.

Entrenamiento fácil



Selecciona "Offense" En el modo entrenamiento. Usa los siguientes movimientos para golpear al luchador azul: Abajo + A, Abajo + A, Abajo + B y Abajo + B. Repítelo antes de que te haya golpeado treinta veces.

Modo cabezón



Haz una pausa en el juego y pulsa C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Izquierda y C-Derecha. Oirás el sonido de una campana. Introduce de nuevo el código para volver a la normalidad.

Guantes gigantes



Haz una pausa en el juego y pulsa C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Arriba y C-Abajo. Oirás el sonido de una campana. Para volver a la normalidad introduce de nuevo el código.

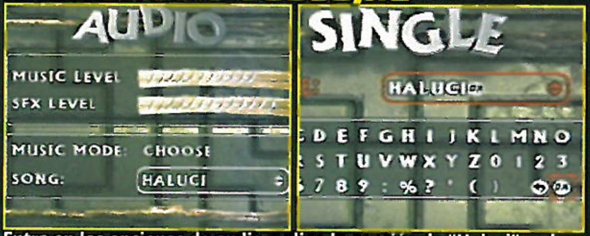
The New Tetris

Modo turbo

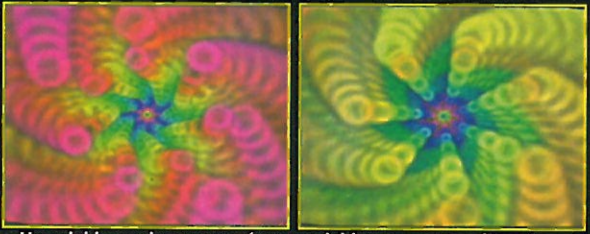


Selecciona modo un solo jugador, introduce 2FAST4U como nombre, a continuación resalta "OK" y pulsa A. Cuando el juego comienza, los bloques caerán muy rápido.

Música caleidoscopio



Entra en las opciones de audio y elige la canción de "Haluci" y el modo música "Choose". Después selecciona el modo de un solo jugador y entra con el nombre HALUCI.



Un caleidoscopio aparecerá en vez del juego... para volver al modo normal tendrás que *resetear* la consola

Hot Wheels Turbo Racing

Para activar los trucos resalta la casilla Options y realiza las siguientes combinaciones...

Conduce un Tow Jam



Pulsa C-Arriba, C-Abajo, Z, R, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba y C-Abajo.

Turbo ilimitado / Coches transparentes



Pulsa C-Derecha, Z, C-Arriba, C-Abajo, R, C-Izquierda, Z y C-Derecha.

Pulsa C-Izquierda, Z, Z, C-Arriba, C-Izquierda, R, C-Abajo, C-Arriba.

Modo espejo / Escenarios transparentes



Pulsa Z, R, Z, Z, R, Z, Z y Z.

Pulsa C-Arriba, Z, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba, Z, C-Abajo, C-Izquierda.

Monster Truck Madness 64

Para activar los trucos debes introducir las siguientes combinaciones en el menú principal...

Ruedas pequeñas





Para conducir vehículos con las ruedas pequeñas tan solo tienes que utilizar como contraseña YRDR.

Misiles infinitos



Si utilizas Y WNT T como contraseña podrás acabar en un periquete con todos tus competidores

Texturas programadores



Si introduces JMPNG verás como cambian las texturas de todos los circuitos.

Bass Hunter

Si uno de tus mayores sueños es el de levantarte un dominguito y pescar unas cuantas merluzas de agua dulce... no busques más, este cartucho te da todo lo que esperas...

Activar trucos



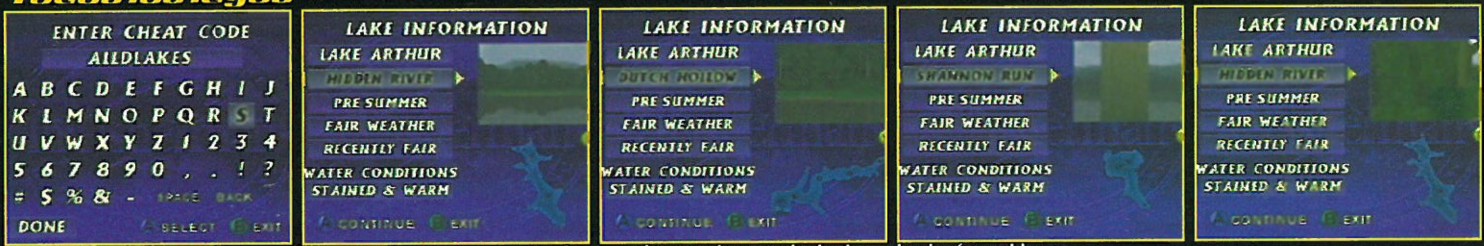
Selecciona "Cheat Codes" en el menú opciones e introduce los siguientes códigos.

Cabeza grande



No será muy útil, pero desde luego muy divertido introducir como contraseña HEADADBIGA y ver como la cabeza de nuestro pescador es casi más grande que la lancha que soporta su peso.

Todos los lagos



Para obtener todos los lagos sólo debes introducir ALLDLAKES. Ahora puedes acceder a cualquier lago sin ningún problema.

Todos los cebos



Para obtener todos los cebos sin el más mínimo gasto introduce como password ALLDLURES.

Lancha rápida

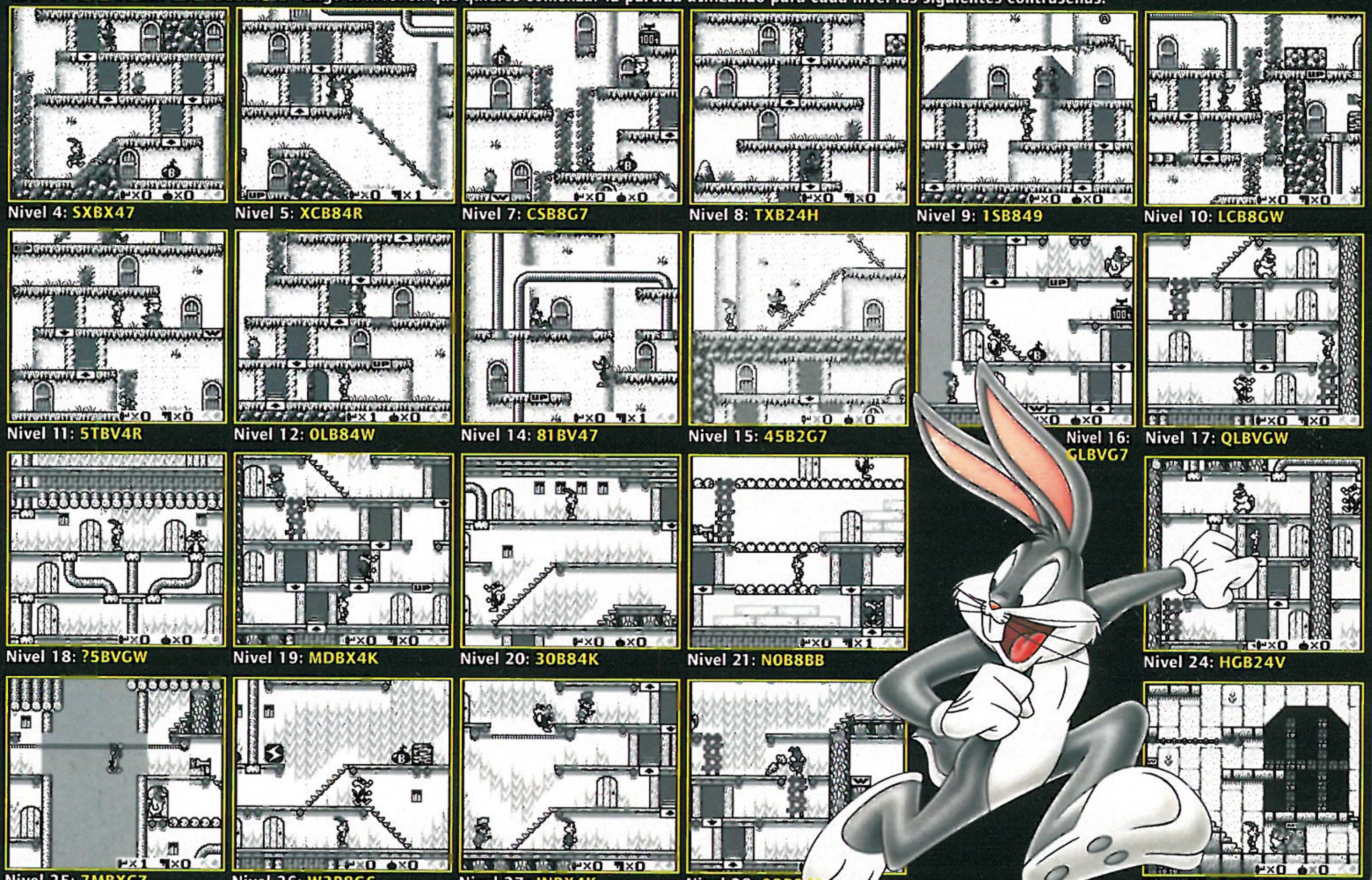


Introduciendo HYPERBOAT en el menú de *cheats* y nuestra lancha se moverá casi tan rápido como un fórmula uno...

Game Boy Color

Bugs Bunny

Selección de nivel Elige el nivel en que quieres comenzar la partida utilizando para cada nivel las siguientes contraseñas:



Nivel 4: SXBX47
Nivel 5: XCB84R
Nivel 7: CSB8G7
Nivel 8: TXB24H
Nivel 9: 1SB849
Nivel 10: LCB8GW
Nivel 11: 5TBV4R
Nivel 12: 0LB84W
Nivel 14: 81BV47
Nivel 15: 45B2G7
Nivel 16: GLBVG7
Nivel 17: QLBVGW
Nivel 18: ?5BVGW
Nivel 19: MDBX4K
Nivel 20: 30B84K
Nivel 21: N0B8BB
Nivel 24: HGB24V
Nivel 25: 7MBXGZ
Nivel 26: W3B8G6
Nivel 27: JNBX4K
Nivel 28: 92B249
Nivel 60: 97X3GW

Luky Luke

Comienza el juego en el nivel que desees utilizando las siguientes contraseñas:



Nivel 1: Luke, Caballo, Caballo, Dalton y Luke.

Nivel 2: Coyote, caballo, Luke, Dalton y Dalton.





Nivel 3: Dalton, Coyote, Luke, Caballo y Coyote.



Nivel 4: Coyote, Caballo, Luke, Dalton y Coyote.

Bomber Man GB

Motorízate

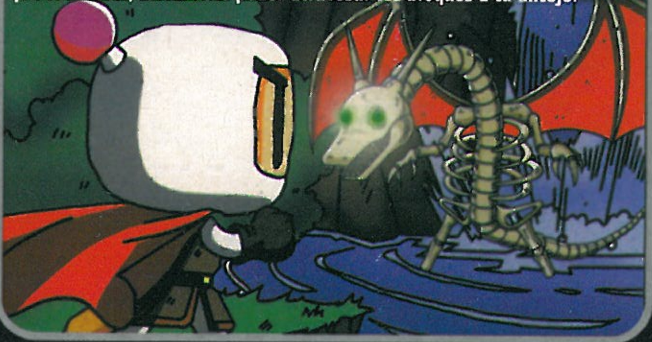


Entra en el juego con 4622 como contraseña y pulularás por todo el escenario subido en una moto.

Armado hasta los dientes



Introduce como contraseña 5656: tendrás todos los *ítems* excepto el del viento, corazón y multibomba. Recuerda que una vez que te matan los pierdes todos, además de poder atravesar los bloques a tu antojo.



Trick Style



Este esperado título de Acclaim, que nos dejó algo parados, huele a éxito con sus futuristas tablas de *skate* y sus potentes y *marchosas* canciones...

Menú de trucos



Introduce los siguientes nombres en la pantalla de trucos que aparece cuando haces una pausa en el juego.

Iwish



Dispondrás de todo el tiempo que necesites para terminar cada circuito.

Inflatedegg



Disfrutarás de personajes cabezones.

Travolta



Te dota de movimientos especiales sin ningún límite.

Citybeacons



Accederás a todas las competiciones y circuitos.

Tearound



Ganarás cualquier competición en la que participes aunque llegues en la última posición.



Toy Commander



Es, quizás, el título que más nos ha sorprendido por su variedad de vehículos, fases, circuitos y misiones... y además tiene sangre europea.

Armamento pesado



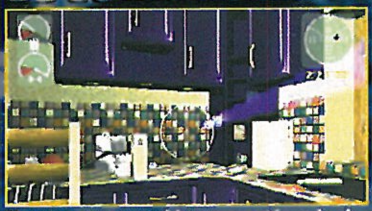
Haz una pausa en el juego pulsando Start, a continuación sostén L y presiona X, A, Y, B, A y X.

La ametralladora



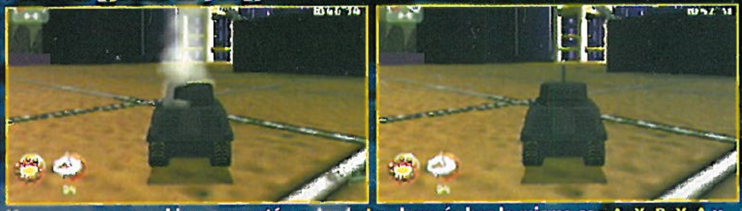
Pulsa Start durante el juego y mantén pulsado L y, a continuación, B, A, Y, X, A y B.

99 de munición



Haz una pausa en el juego, mantén pulsado L y presiona A, B, X, Y, B y A.

Arregla tu juguete



Haz una pausa en el juego, mantén pulsado L y después haz lo mismo con A, X, B, Y, A y Y. Tu juguete estará como nuevo en unos segundos.

FIFA 2000



Guardiola pone estampa y cara al nuevo lanzamiento de EA Sports y, como todos imaginábamos, el éxito ha vuelto a sonreírle...

Cheat mode



Introduce una de estas opciones en el menú código para activar los trucos.

Modo alien



Con dizzy nuestros jugadores serán abducidos por un platillo volante.



Modo fluorescente



Si introduces lightsout los jugadores brillarán con luz propia, incluso los banderines de corner iluminarán el campo.

Dinero ilimitado



Para conseguir fondos ilimitados teclea momoney, de esta manera podremos fichar al jugador que se nos antoje.

Equipo extra



Introduce hooligan y jugarás con los programadores.

Modo relámpago



Introduce sizzle y algunos jugadores serán fulminados por un rayo... y no precisamente Vallecano :)

Estadio Urbano



Si te apetece jugar entre edificios acristalados, burnaby es tu código.

Grand Touring

Para introducir los trucos debes escribir como nombre las siguiente palabras...



Velocidad



Con MOREWELLY conseguirás un coche más veloz.

Coche extra



Introduciendo BONUSMOTA disfrutarás de un coche extra.

Todos los coches



Debes introducir GIMME8CARS para disfrutar de todos los coches que aparecen en el juego.

Quake III Arena Demo Test

Introduce uno de los siguientes nombres en la pantalla de selección para activar los siguientes trucos:



Códigos para la demo



Para activar los trucos debes visualizar la consola de sistema y escribir "devmap q3test1".

Modo Dios



Introduciendo god en la consola serás totalmente invencible.

Todos los items y armas



Si escribes give all en la consola y recibirás todos los items y armas disponibles en la *demo*.



Heretic 2

Para activar los trucos debes visualizar la consola de sistema con la tecla "~".

Modo Dios



Para ser invencible ante cualquier ataque, debes introducir playbetter.

Todo el poder



Puedes disfrutar de toda la fuerza de los hechizos introduciendo twoweeks.

Sin IA enemiga



Con victor verás como los enemigos ni se inmutan ante tu presencia.

Gallina



Con el comando suckitdown chicken te convertirás en una inocente gallina.

Todos los objetos y armas



Para ser invencible ante cualquier ataque, debes introducir suckitdown all.





Listas de éxitos

Por sistemas

Playstation

1	Soul Reaver Crystal Dinamics
2	Driver GT interactive
3	Silent Hill Konami

Nintendo 64

1	Shadow Man Acclaim
2	The Legend of Zelda Nintendo
3	Super Mario 64 Nintendo

Game Boy Color

1	The Legend of Zelda DX Nintendo
2	A Bugs Life Disney Interactive
3	V Rally Infogrames

Dreamcast

1	Virtua Fighter 3 TB Sega
2	Sega Rally 2 Sega
3	Blue Stinger Sega

PC

1	Outcast Infogrames
2	Star Wars Episode 1: Racer LucasArts
3	Commandos Pyro Studios

Nuestro nº 1



Donkey Kong 64

Cuando tengáis el número 5 de vuestra revista favorita entre las manos, ya estará a la venta el último título de Rare. Donkey Kong 64 es lo mejor en plataformas desde Super Mario 64 haciendo de cada salto, ataque y escenario un sueño para los jugones más exigentes. Si no tenéis Nintendo 64 os perdéis una buena...

Por países

País		
E.E.U.U.	1	Quake III Arena (PC) Id Software
Japón	1	Pokémon Gold (GBC) Nintendo
Inglaterra	1	Tomb Raider IV (PC, PSX) Eidos

Vuestro Top 10

Sube — Baja — Se mantiene — Nueva entrada N

	Juego	Compañía	Plataformas	
1	Outcast	Infogrames	PC PSX N64 GBC DC	N
2	Soul Reaver	Crystal Dinamics	PC PSX N64 GBC DC	Baja
3	Star Wars... Racer	LucasArts	PC PSX N64 GBC DC	Sube
4	Driver	GT interactive	PC PSX N64 GBC DC	Sube
5	Shadow Man	Acclaim	PC PSX N64 GBC DC	Sube
6	Metal Gear Solid	Konami	PC PSX N64 GBC DC	Baja
7	The Legend of Zelda	Nintendo	PC PSX N64 GBC DC	Baja
8	Commandos	Pyro Studios	PC PSX N64 GBC DC	N
9	The Legend of Zelda DX	Nintendo	PC PSX N64 GBC DC	N
10	Silent Hill	Konami	PC PSX N64 GBC DC	Baja











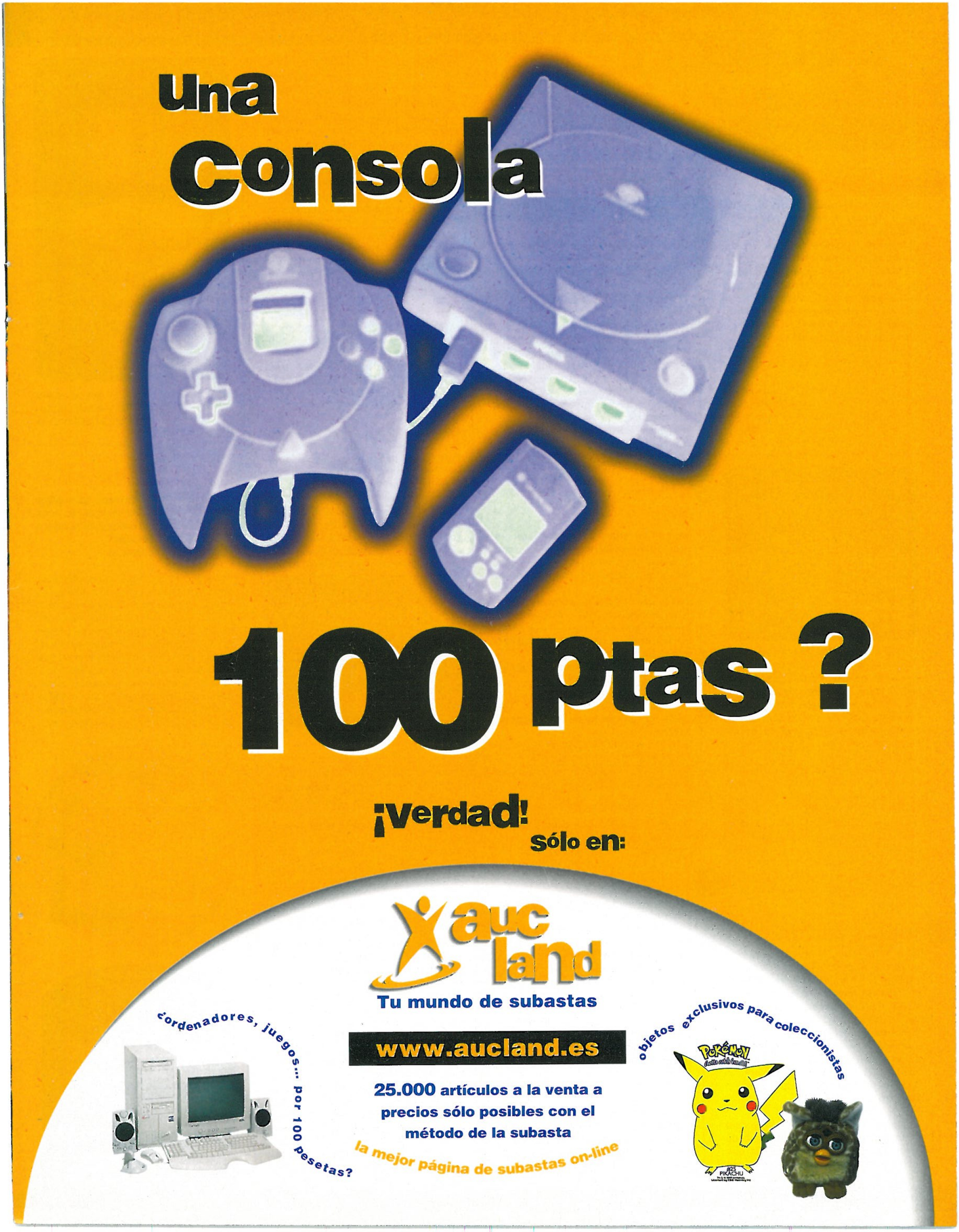







Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

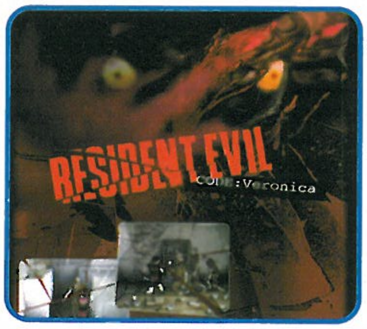

Una
consola
100 ptas ?
¡Verdad!
sólo en:
auc land
Tu mundo de subastas
¿ordenadores, juegos... por 100 pesetas?
www.aucland.es
25.000 artículos a la venta a precios sólo posibles con el método de la subasta
la mejor página de subastas on-line
objetos exclusivos para coleccionistas

Técnico

¡Qué miedo!

Tengo una Dreamcast y me han surgido algunas dudas importantes:
–¿Para cuándo «Resident Evil Code: Veronica»? ¿Saldrá traducido y doblado al castellano?
–¿Sabéis si se programarán muchos juegos de este tipo para Dreamcast?
–¿Me podríais decir si habrá versiones de «Silent Hill», «Mission Impossible» y «Dino Crisis»?
Inma Acosta (La Coruña)

Vamos allá con las respuestas a tus inquietas preguntas...
–«Resident Evil Code: Veronica» estará disponible en Japón cuando leas estas líneas. La fecha en España es aún desconocida, sin embargo, lo más lógico es que salga antes del verano. Sobre si saldrá traducido, creemos que así será,



pero el doblaje no es tan seguro...
–Lo más lógico sería pensar que sí, ya que es un género que está muy de moda, de hecho, la gente de Warp lleva más de tres años desarrollando la segunda parte de «D» y Sega tiene previsto sacar algunos juegos con el tema del terror como estrella.
–Con el acuerdo firmado entre Konami y Microsoft podríamos esperar una conversión de este tipo, pero la que puede llevarse el gato al agua es Sony ya que fue «Silent Hill» el protagonista de la *demo* que se hizo para PlayStation2. «Mission Impossible» parece más difícil que aparezca, sin embargo, «Dino Crisis» tiene muchas más papeletas por los movimientos que está realizando Capcom alrededor de la nueva consola de Sega.

Dudas variadas

¡Hola! me llamo David García, tengo una Nintendo 64 y tres dudas:
–Quiero comprarme un buen juego estas Navidades, pero no me decido entre «Perfect Dark», «Hybrid Heaven», «Quake II» y «Jet Force Gemini». ¿Cuál me aconsejáis?
–Teniendo en cuenta la posibilidad de conectarme a Internet desde la consola, ¿cuál debería comprar?
Gracias por vuestras respuestas.
David García (Toledo)

Estimado David, no nos has dicho cual es tu género favorito, ni qué tipo de juego te puede interesar, por lo que nos es bastante difícil aconsejarte uno de los títulos que nos has puesto. Sin embargo, lo que sí te podemos decir es una valoración de la redacción de Juegos & Cía. Nuestra lista de preferencias sería: «Jet Force Gemini», «Perfect Dark» (le quedan algunos meses), «Hybrid Heaven» y «Quake II».
Respecto a tu espinosa pregunta sobre la conexión a Internet de Dreamcast, PlayStation2 y Dolphin... sólo podemos hablarte de la primera: carga bastante rápido todas las páginas, tiene opciones muy interesantes como envío de correos electrónicos, *chats*, compras *on-line* y además trae el módem de serie. PlayStation2 no lo traerá (según las últimas informaciones) y sus posibilidades para conectarse a Internet son aún desconocidas. Sobre Dolphin sabemos muy poco: Nintendo *va a su bola* y hay pocas cosas ciertas sobre el tema...

¿Mega Drive de mis amores?

Tengo un súper ordenador con un montón de periféricos, pero en cuanto a consolas estoy bastante anticuado ya que tengo una Mega Drive. Mi carta es para que me resolváis unas dudas que tengo sobre Dreamcast:
–¿Es totalmente necesario el euroconector para enchufarla a la tele?
–¿Hay algún tipo de juego multijugador en «Sonic Adventure»?
–¿Cúal es el juego que más os ha gustado?
Jesús Silva (Vigo)

Jesús, un consejo: no te desprendas de tu Mega Drive...
–Dreamcast viene de serie con un cable RF, es decir, el típico de antena que todo el mundo tiene en su televisor. Además Sega vende por separado el cable euroconector (también conocido como Scart) y existe un cable de vídeo compuesto, o RCA, que desconocemos si está a la venta...

Preguntas & Cía.

–¿De qué va el juego de PlayStation «Theme Park World»?
–¿Podéis aclararme cuándo saldrán estos juegos para la consola de Sony?: «ISS Pro Evolution», «Road Rash Unachined», «Warpath: Jurassic Park» e «Int. Track & Field 2».
–Me quiero comprar un juego de baloncesto NBA que sea de PlayStation, ¿qué tal «NBA Live 2000»?
–En el juego «Fifa 2000», ¿se pueden elegir los estadios? Si es así, ¿cómo?
Luis Paz Camaño (Madrid)

A las buenas querido Luis, vamos ya con tus preguntas...
–El objetivo en la serie «Theme Park» es construir y dirigir un completo parque de atracciones. En la versión *World* de «Theme Park» tendremos que hacer lo mismo pero creando todo un imperio alrededor de cuatro mundos fantásticos, además de estar en un completo 3D. Lleva en las estanterías a la venta desde el mes de noviembre.
–«Warpath: Jurasic Park» sale en Enero y en Febrero verán la luz «ISS Pro Evolution» e «Int. Track & Field 2».
–«NBA Live 2000» es una buena opción si te gustan ese tipo de juegos ya que tiene buenos gráficos, las grandes estrellas de la liga americana de baloncesto y una jugabilidad a prueba de bombas aunque los simuladores de Konami son más divertidos...
–¡Claro que se pueden elegir estadio!, aunque sólo en los partidos amistosos.

Recomendaciones

–¿Me recomendáis que me compre la PlayStation o espero a la de segunda generación?
–¿Cuál es mejor juego de fútbol para la *Play*: «ISS Pro 98» o «Fifa 2000»? ¿Y el mejor de Fórmula 1?
Juanjo Fernández (Oviedo)

Nosotros te recomendamos que si dispones del dinero suficiente para comprar la PlayStation lo hagas, ya que tienes a tu disposición un catálogo de juegos muy, pero que muy apetecible. Sin embargo, si lo que prefieres es tener la mejor tecnología a un precio razonable, espera a la futura PlayStation2.
En la redacción preferimos el «ISS Pro 98» de Konami: su jugabilidad, gráficos y diversión nos han hecho pasar tardes de gloria...



Escueta pregunta

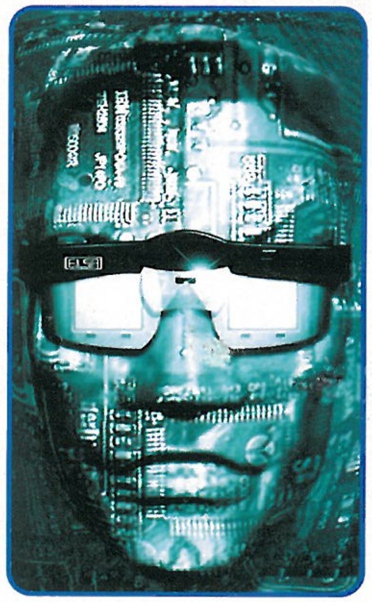
¿Cuándo van a salir a la venta «Resident Evil 2», «Donkey Kong 64» y «Zelda Gaiden»?
Alberto Martínez (Torrejón de Ardoz)

«Resident Evil 2» y «Donkey Kong 64» salen este mismo mes y al esperadísimo «Zelda Gaiden» le queda mucho...

Gafas 3D para PC

Soy una entusiasta de todo lo relacionado con la realidad virtual y le he escuchado a un amigo la existencia de un modelo de gafas para ordenador que me permite ver los juegos con profundidad y en un completo y maravilloso 3D.
Paula Moyano (Madrid)

Hola amiga, las gafas de las que estas hablando se llaman «3D Revelator» y existen dos versiones, una por infrarrojos (más cara) y otra mediante cable. Hemos podido probarlas y la verdad es que la sensación de profundidad es tremenda aunque el único *pero* es que si la usamos durante mucho tiempo podremos acabar con un dolor de cabeza



bastante importante. Su precio ronda las 10.000 ptas. y funciona con casi todas las aplicaciones optimizadas para el uso de Direct3D.

Lío sobre Internet

Tengo pensado comprarme un módem estas Navidades. Al margen de este gasto, ¿cuánto me costaría el acceso a internet y las llamadas?
Manuel Llamas (Gerona)

Al margen del gasto que supone el módem para tu ordenador, el acceso a internet es posible conseguirlo de manera gratuita a través de un buen número de empresas que no te cobran ningún tipo de cuotas. Por su parte, el gasto telefónico es el mismo que el de una llamada local, salvo que contrates un bono por una cantidad limitada de horas al mes –llamadas incluidas–. En la mayoría de los casos también ofertan direcciones electrónicas personales y espacio para colocar tus páginas web.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía (Hobby Press, S.A.)
C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

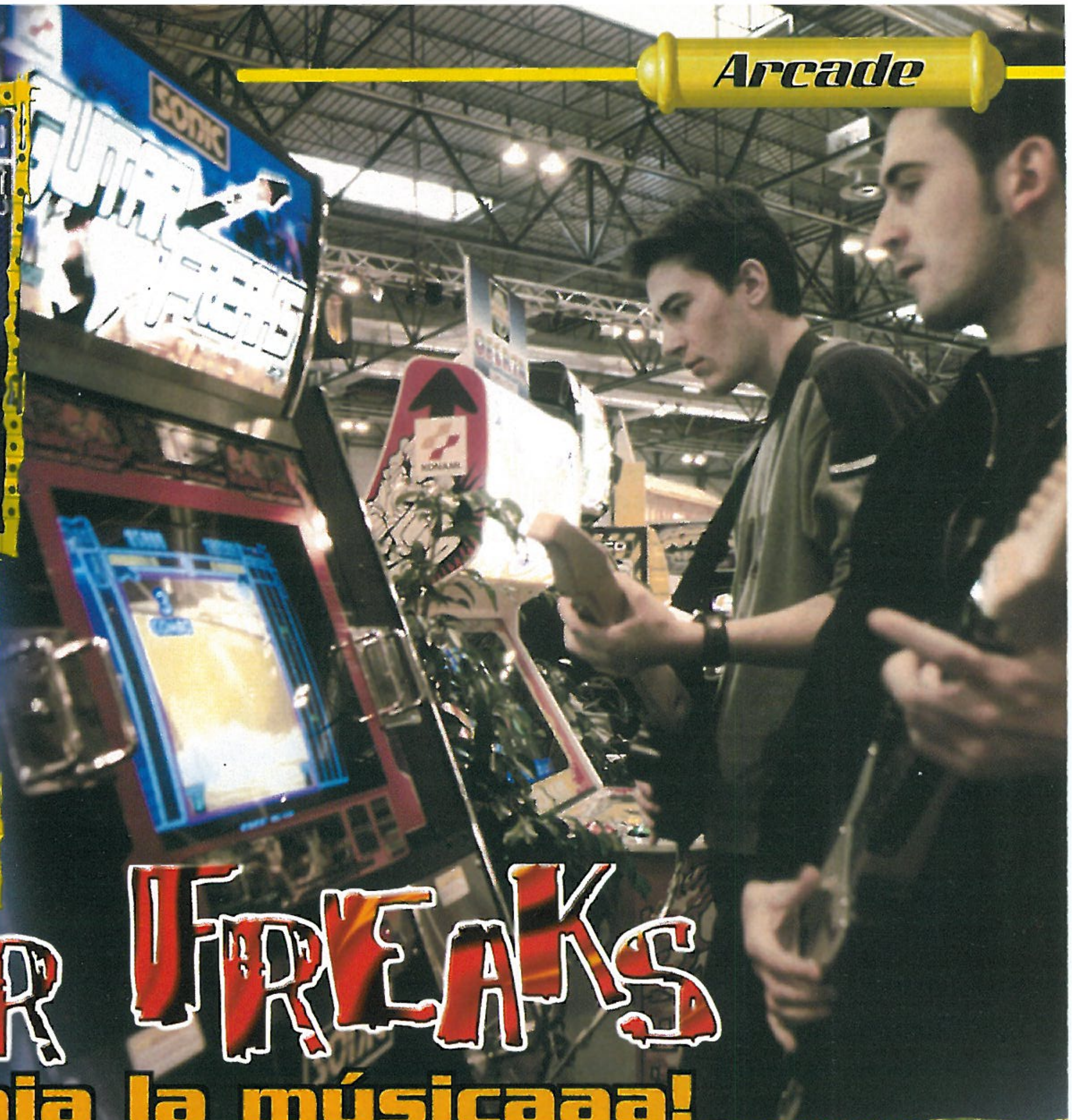
También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es



La guitarra dispone de un botón que nos da la posibilidad de incluir efectos en las canciones.



¿Este personaje no os recuerda a un conocido *punkie* británico?



GUITAR FREAKS

¡Niñooo, baja la músicaaa!

Konami es –sin duda– la empresa que más alegrías está dando a los *fans* del novísimo género músical, el arcade «Guitar Freaks» es una buena prueba de ello.

Cuando probamos «Beat Manía» en recreativa nos sorprendimos al encontrar una máquina fresca, muy divertida y sobre todo original. Acto seguido aparecieron un montón de juegos de éste tipo en el sector recreativo que apostaban por una diversión directa y sobre todo *sonora*. En la primavera del presente año pudimos jugar con «Guitar Freaks» en el mercado español con un objetivo muy claro: convertirnos a golpe de punteo en un guitarrista famoso... en nuestra casa a la hora de cenar (je, je).

Al igual que «Beat Mania», el juego que nos ocupa posee un apartado gráfico muy singular, nos explicamos. En la pantalla aparecen dos columnas (una por cada jugador) con tres separaciones verticales. En la parte superior de éstas vemos tres letras que se corresponden con los botones R, G y B de la guitarra y un poco más abajo una horizontal que nos da el límite de tiempo para hacer el punteo. Cuando empiece a sonar la música subirán líneas de colores que indican el botón que debemos pulsar. De esta forma y con la ayuda de imágenes rápidas y amenas, Konami consigue transformar el sonido en espectáculo para hacernos disfrutar mientras alucinamos al personal que mira nuestras evoluciones.

Diferentes estilos de músicas que se interpretan con la misma guitarra, Blues, Punk y Pop entre muchos otros estilos, harán las delicias del más pintado con sus divertidos ritmos y sus variadas letras. ¡Vamos, una música súper pegadiza!

A la hora de divertirnos preferimos agarrar bien fuerte la guitarra de «Guitar Freaks» antes que ponernos a los platos de «Beat Mania» por su sencillez de manejo y porque es bastante más accesible desde el primer momento, aunque, la elección de fase y de dificultad pondrán las cosas complicadas si nos da por elegir un nivel superior a nuestra torpe habilidad. Siempre podremos consolarnos retando a un colega en el modo *versus* que, por lo que hemos podido jugar, se convierte en un auténtico *pique* que harán de las tardes de invierno todo un acontecimiento musical.

Las imágenes que véis en el comentario pertenecen a la versión de PlayStation que ha sido recientemente lanzada en el mercado japonés y que se ve acompañado por la necesaria guitarra y por un montón de nuevos modos que *fliparán* a todos los *fans* que han probado esta maravilla guitarrera en alguna sala recreativa del continente.

Su lanzamiento en España es todavía lejano pero recomendamos que juguéis a esta recreativa y os quedéis con todo el personal punteando como Dios manda...

Por cierto, «Beat Mania» está a punto de salir al mercado español ya que Konami ha confirmado que aparecerá a la venta en el mes de febrero y contará con el famosísimo mando con forma de plato de *Dj* que tanto facilita el control.

Nacho



Gran cantidad de colorines para un juego sonado...



Cada canción tiene asociada un tipo de imagen. Son bastante amenas, pero no aportan nada ya que lo único que miraremos serán las barras.



Hay tres tipos de puntuación: Cool, Good y Bad. Dependiendo del momento en que hagamos el punteo ganaremos o perderemos.



Llega un momento en que nos agobiaremos con tantas líneas...

Llévame contigo

En Navidades mucha gente viaja para ver a sus familiares... si eres uno de esos transeúntes te ofrecemos la posibilidad de que te lleves una parte de tus objetos más queridos –teclado y pistola incluidos–, donde quieras.



MALETIN CONSOLE CASE

Con este práctico maletín para nuestra consola no tendremos problemas para viajar de un sitio a otro. Además, su precio incita a la compra, pues por sólo 3.200 pelillas contaremos con un artefacto más fiable que la bolsa de la compra.
Además, este sensaciónal maletín tiene una apariencia robusta, como a prueba de bombas, con lo que nuestra consola gris estará más protegida que los papeles de JFK...



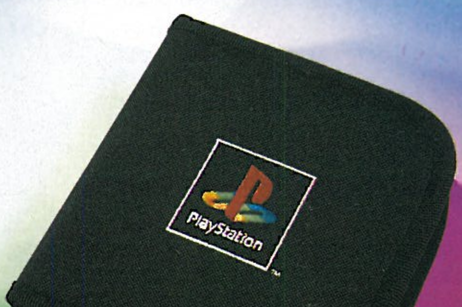
Microsoft Keyboard PRO

Si algo ha caracterizado a los teclados de Microsoft, es su calidad y comodidad, y este nuevo *pulsateclas* no es una excepción. Además de contar con dos puestos USB para no tener que descolocar el PC, cuenta con 19 prácticos botones de acceso directo –uno de ellos para entrar rápidamente a Internet, otro para nuestro correo electrónico... –. Cuesta 11.990 ptas.



P7H LIGHT GUN

La pistola P7k Light Gun, o más conocida como «el trabuco del abuelo», tiene botones para todo: que si uno que recarga automáticamente, que si otro que hace de *turbo*, otro que ajusta la velocidad de recarga, otro que nos permite elegir la velocidad de disparo, otro más en la empuñadura, uno para la vibración, que si otro secundario por si tenemos granadas, que si el *start*... ¡vamos que por 4.990 ptas. tenemos un *peacho* pistola.



PortaCD CD Case

Es la solución perfecta para llevar la mayor cantidad de juegos en el menor espacio –las dichosas cajas ocupan demasiado ya que la «chicha» esta en el CD– y tiene capacidad para almacenar hasta 14. Más que suficiente para mantenernos ocupados todo el fin de semana.
Con este maletín tendremos la seguridad de que no se rayan. Cuesta 2.100Ptas.

Game Boy Organizer

Desde hoy no tendrás excusa para decir que necesitas meter la Game Boy y sus juegos en la bolsa de viaje de tus padres. Ya que Logic 3 lanza al mercado una práctica bolsa en la que podrás meter ese objeto tan querido por ti, además de sus complementos. Por unas 3.650 pelillas, podremos llevar a cualquier parte nuestra querida consola y tener todo colocado y muy bien ordenado. Muy recomendable para representantes...





Pioneer
La marca del anime.
Tienes mucho que ver...
PRETTY SAMMY 2
Lucha Digital
A la venta a partir del 19 de Enero
El poder de la cibernética visto por uno de los creadores de LENSMAN.
Sammy deberá salvar a los usuarios de internet de la tiranía de Biff.
LAMU
LA PEQUEÑA EXTRATERRESTRE
DE LA CREADORA DE RANMA1/2
A la venta a partir del 19 de Enero
La serie más divertida de Rumiko Takahashi.
Las nuevas aventuras de la creadora de Ranma 1/2.
ANIME VIDEO
SÓLO TÚ
PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L. • ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es
manga films

JUEGOS

Esta partida



Las nuevas tecnologías y las posibilidades de comunicación de los sistemas informáticos domésticos son las culpables de una revolución en la concepción básica de los videojuegos, que comienzan a ser, de una vez por todas, un factor de entretenimiento realmente competente en la sociedad de medio mundo. Las absurdas polémicas dejan paso al verdadero entretenimiento interactivo: los juegos en red.

Los videojuegos han cambiado. Los arcades, plataformas, matamarcianos y demás géneros destinados de forma casi exclusiva al juego individual pierden protagonismo en el mercado en favor de nuevas apuestas que tienen como premisa la comunicación e interacción entre humanos. Y es que ya no se concibe la aparición de una consola u ordenador sin posibilidades de conexión remota o directa. La culpa la tiene, sin duda, la aparición de internet como elemento de uso masivo y la demanda creciente de interacción que esto conlleva.

Ésta revolución del ocio electrónico que en nuestro país parece surgir de forma repentina, hizo sus primeros pinitos en Estados Unidos hace casi seis años, con la aparición de un canal de televisión por cable que permitía a los usuarios de Mega Drive descargar *demos* de los últimos lanzamientos y jugarlos durante una semana.

Dos años más tarde, Sega ofrecía a los usuarios de Saturn la posibilidad de conectarse a internet, participar en concursos y *rankings* oficiales e incluso pegarse en partidas multijugador.

PlayStation, por su parte, incluía el cable link, para jugar partida contra otro ponente. Eso sí, se necesitaban dos consolas, dos juegos originales, dos mandos y dos televisores.

Frente a estas tímidas apuestas, los juegos de estrategia y rol para PC empezaron a incluir opciones multijugador con resultados convincentes, lo que inspiró a Origin a crear «Ultima Online», el primer videojuego exclusivo para aventuras multijugador. El abrumador éxito de éste título dio el pistoletazo de salida a una carrera cuya meta fue perfeccionar al máximo el juego en red. Desde entonces, la estrategia y los arcades de acción 3D –subjetivos– se han convertido en los géneros más jugados por los usuarios de PC: «Quake 2» y «Starcraft», cuyas modalidades *single player* están enfocadas únicamente a conocer todas las armas y tácticas posibles a la hora de enfrentarse a humanos.

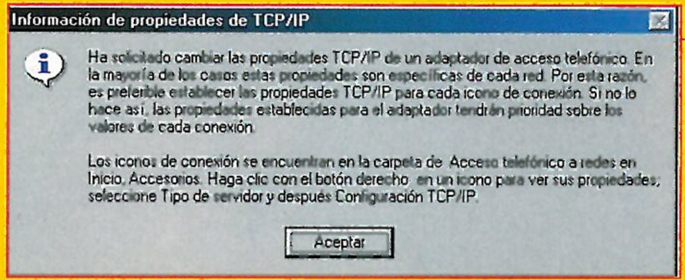
Éste cambio de actitud a la hora de desarrollar videojuegos ha calado hondo en los usuarios y la reacción está ya en la calle, con la aparición de un gran número de salas de juego en red.

Éste tipo de locales atrae a nuevos usuarios que temían ser abrumados por la infinita inteligencia de una máquina y ahora pueden medir sus fuerzas con otros principiantes, y todo esto a un precio mucho más asequible que el de las máquinas recreativas.

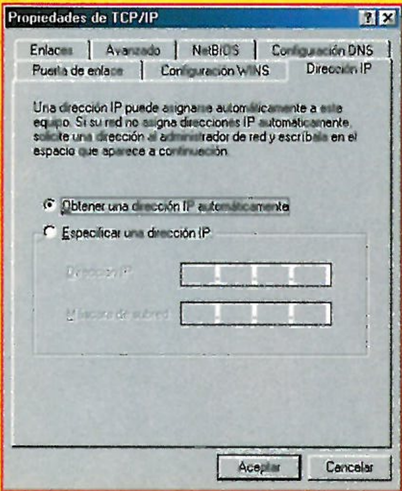
Todo esto, y la posibilidad de medirse a los amiguetes a través de internet sin que ninguno de ellos tenga que moverse de su casa, confieren a esta nueva forma de jugar un considerable poder de atracción, tanto para usuarios como para desarrolladores.

Si la comunicación a través de la informática es la llave que cierra el siglo XX y abre las puertas del nuevo milenio, los juegos en red parecen la forma de entretenimiento colectivo más prometedora a corto y medio plazo. Si aún no eres partícipe de éste fenómeno, más vale que no tardes en apuntarte o te quedarás atrás.

Daniel



Cómo jugar en red



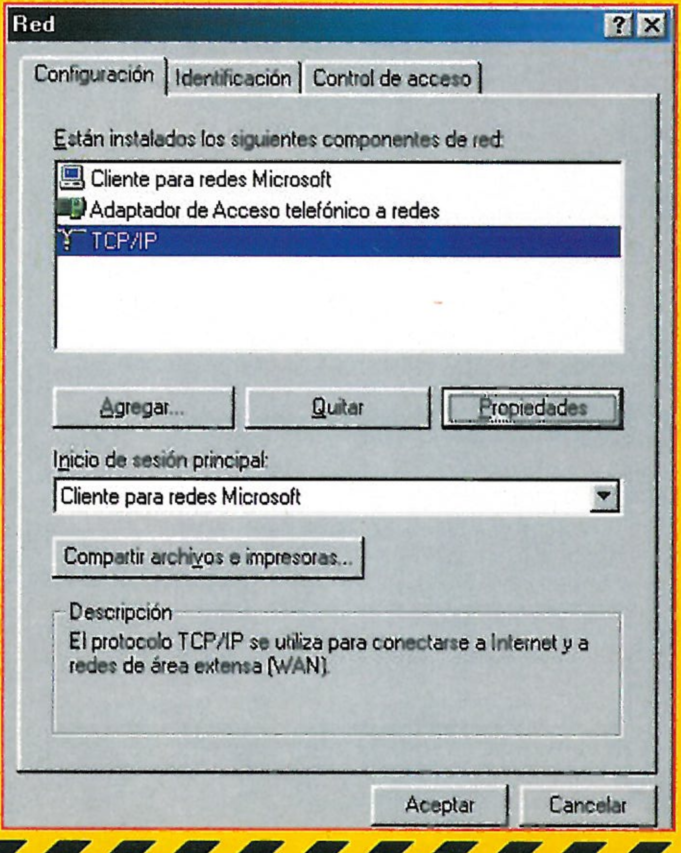
A éstas alturas, resulta muy sencillo jugar una partida en red, ya sea acudiendo a una sala dedicada al tema, juntando los ordenadores entre *coleguillas* o a través de internet.

La primera opción es la más sencilla. Si tienes dos o más neuronas –abstenerse redactores de Juegos & Cía.–y unas cuantas monedas en el bolsillo, lo único que tienes que hacer es buscar una de éstas salas y sentarte a jugar. Si además de las dos neuronas tienes un PC –Dreamcast en un futuro– relativamente potente en casa, y algún amigo en tus mismas condiciones, puedes optar por montar el *tinglado* por tu cuenta realizando una conexión directa por cable o a través de una red local (LAN).

Si además dispones de módem y conexión a internet, necesitarás tener instalado el protocolo TCP-IP para poder jugar. Puedes comprobar si lo tienes instalado en la configuración de red, a la que se accede a través del panel de control.

También puedes competir en *red* uniendo dos PlayStation con el cable Link. Juegos tan interesantes como «F1», «Wipeout 2097» o «Command & Conquer: Red Alert» pueden jugarse de esta manera. Sin embargo, las compañías han desestimado ésta opción y cada vez hay menos juegos preparados para cable Link.

Por último, Sega afirma que además de la conexión a internet que Dreamcast ofrece actualmente, muy pronto estará disponible el dispositivo que permita a sus usuarios jugar conjuntamente a través de la línea telefónica. Esperamos ansiosos a ver si es verdad...



EN RED
...la gano yo





Las pantallas de acceso a las partidas que organiza battle.net son muy sencillas. Un click y ya está.

Starcraft: El rey del mambo

Pese a haber aparecido en el 97, «Starcraft» –con o sin ampliación–, sigue siendo el título preferido de los aficionados españoles.

Parte de la culpa la tienen las deficiencias en las comunicaciones de nuestro país, que dificultan en gran medida las partidas con arcades de acción 3D –subjetivos–.

Por supuesto, es posible jugar a «Starcraft» en red local (LAN) y por conexión directa por módem, pero la forma más popular de crear partidas es a través de Battle.net, un macroservidor en el que Blizzard habilita una cantidad infinita de partidas y un *chat* dedicado a cada país.

Además, a través de su web (www.battle.net), los usuarios tienen acceso a completísimas guías de estrategia para cada una de las tres razas, lo que facilita y agiliza el período de aprendizaje.

La duración media de una partida de «Starcraft» está en torno a los 25 minutos, aunque un combate igualado puede alargarse más de una hora. En cualquier caso, la experiencia resulta un ejercicio mental trepidante y constante, que no deja lugar a la relajación, y que exige al jugador exprimir al máximo sus cinco sentidos. Una delicia del videojuego y una fórmula inigualable para que los minutos pasen como si fuesen segundos. Eso sí, hay sujetos en internet con un nivel de juego altísimo que puede deprimirnos...

Heat.Net, la gran apuesta de Sega por el juego On-line

Además de las formas tradicionales de juego en red, Sega se sacó de la manga hace un par de años una fuerte apuesta por el juego *on-line*, que toma por nombre Heat.Net. La diferencia con los estilos de juego en red estándar radicaba en que aquí no era necesario haber comprado ni descargado ningún videojuego, ya que los títulos se jugaban directa y exclusivamente desde la página web (www.heat.net). La idea fue todo un éxito y la página se ha convertido en una comunidad virtual, en la que se puede jugar *on-line* a un gran número de juegos exclusivos y más de 200 *normales*. Curiosamente, «Net Fighter», uno de los programas creados específicamente para jugarse desde la web, sigue siendo el más solicitado por encima de «Age of Empires», «Starcraft» y «Unreal Tournament».

Antes de empezar a jugar, será necesario registrarse en la comunidad y descargar un pequeño programa llamado «Heat Software», en el que viene incluido el *interface* que se utilizará para competir.

Una vez hecho esto, tan sólo necesitaremos pinchar sobre el título que queramos para empezar a jugar contra enemigos de cualquier rincón del planeta Tierra.

Ocasionalmente, Heat.net organiza torneos en los que se puede participar libremente, optando, en caso de obtener una buena clasificación, a suculentos premios que pueden cobrarse en efectivo o en videojuegos.





REGRESO AL FUTURO

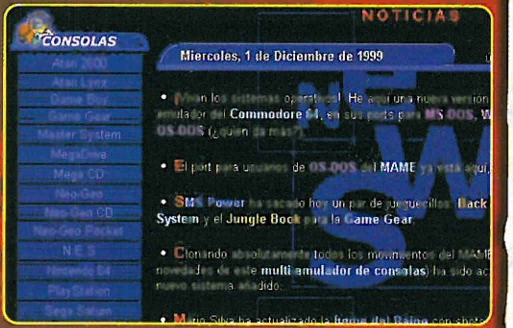
Muchos son los ingenuos que vendieron, tiraron, regalaron o destruyeron sus viejas consolas y ordenadores y que, con el paso de los años, añoran echarse unas partiditas a los videojuegos de su infancia. Por suerte, ahora pueden encontrar en internet emuladores de todos ellos...

www.emulatronia.com

Emulatronia fue la primera página española seria, aunque no profesional y sin ánimo lucrativo, dedicada por completo y de forma concienzuda a los emuladores de consolas, ordenadores y máquinas recreativas con noticias de actualización diaria y un diseño muy característico y colorista.
Las secciones obligadas incluyen emuladores para todas las consolas de 8 y 16 bit y un gran repertorio de recreativas clásicas, como todas las versiones de Mame –incluidas las nuevas optimizaciones para Open GL, Pentium II y AMD K6- y Raine, con los que es posible jugar a más de 1.000 recreativas–.
Recientemente se ha incluido la versión Game&Watch, en la que se pueden descargar los juegos de las *maquinitas de bolsillo* de principios de los 80, con títulos tan históricos como «Mario Bros», «Donkey Kong», «Parachute», «Octopus», «Popeye» e incluso el dichoso Tamagotchi.
Además, Emulatronia contiene traducciones al castellano de muchas de las roms, y emuladores programados en España, como el nuevo «Spec 256» que soporta 256 colores para los viejos juegos de Spectrum.



www.emumania.com



También en el panorama español, emumanía propone una fórmula algo más directa, aunque con menos contenidos que emulatronia, con gran cantidad de archivos –todos los emuladores y la mayoría de las roms– hospedados en el propio servidor. Gracias a ello se evita el problema de pinchar sobre un enlace que lleve a una página desaparecida –links perdidos que se dice–.
Emumanía incluye distintos foros acerca de los emuladores, un archivo de noticias atrasadas a modo de hemeroteca y una lista de correo para mantener informados a los usuarios asiduos; todo ello actualizado diariamente. Todo esto se ve aderezado con un *interfaz* muy claro y sencillo, que nos lleva a lo que buscamos muy rápidamente, pero que no nos deja acceder directamente a los juegos, lo que provoca un pequeño *cabreo* a los visitantes novatos.
Como guinda, esta web tiene hospedadas varias páginas dedicadas a los amantes de los juegos clásicos, como un *fanzine* sobre emulación y una página de traducciones de juegos...

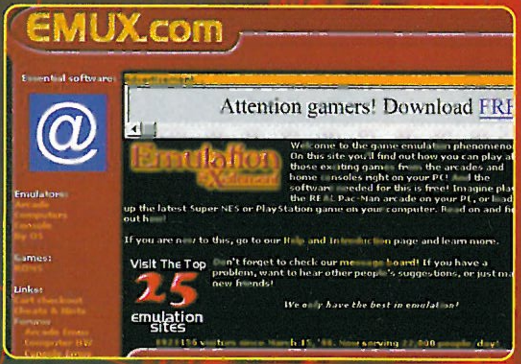
www.retrogames.com



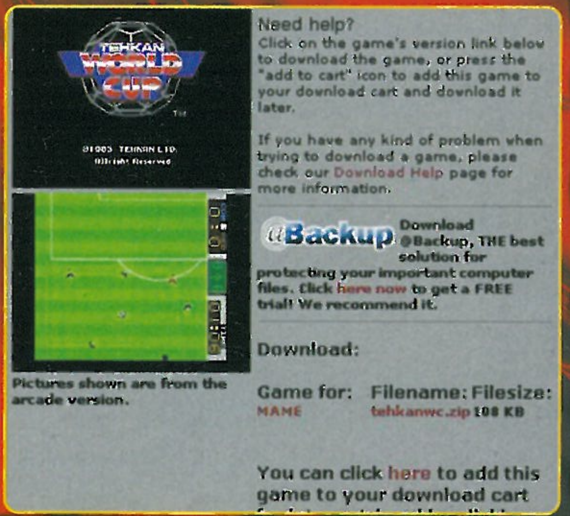
Pese a no ser especialmente conocida, retrogames es una de las páginas más completas y elaboradas en lo que a emuladores se refiere. La dedicación de sus creadores es tal que la página llega a actualizarse varias veces al día, incluyendo constantemente nuevas roms, utilidades y test. Todo este revuelo puede seguirse constantemente a través del IRC (Efnet) en el canal #retrogamers.
Destaca la especial dedicación de los editores de esta *pseudo-revista* a los foros de discusión sobre todos los sistemas y juegos, con hasta ocho canales independientes. Ésta web contiene emuladores y juegos para consolas y recreativas, con hasta 11 versiones diferentes de cada emulador, y adaptaciones especiales para los sistemas operativos linux y unix.
Como novedades importantes, podemos encontrar un interesante cursillo para aprender a programar emuladores y una sección de juegos clásicos.

www.emux.com

Con un diseño muy característico y bastante más serio que sus *competidores* españoles, Emux se perfila como la web más completa y atractiva de cuantas se dedican al mundillo de los juegos para coleccionistas. Lejos de limitarse a ofrecer una lista de emuladores y roms, Emux se perfila como portal para los aficionados al mundillo, con links a los mejores reportajes sobre la historia del videojuego y un importante catálogo de trucos para todos los emuladores.



Como si de una revista se tratase, esta página incluye un test de todas y cada una de las roms que tiene hospedadas, con sus correspondientes puntuaciones, fotos e incluso comparativas. La inmensa cantidad de visitas que emux recibe diariamente, unida al genial diseño del *interfaz* y la seriedad con la que están tratados todos los contenidos disponibles, está provocando un sorprendente crecimiento en ésta página, que incluye ya un directorio de navegación e incluso un buscador.
Como página web, como directorio de juegos para coleccionista e incluso como portal y revista, emux es una delicia para los amantes de los videojuegos.



Juegos & Deporte





Liga americana de HOCKEY

Un juego muy invernal

Uno de los deportes que más espectación levanta en Estados Unidos y Canadá vuelve a tener su remesa de juegos específicos para el año 2000.



los terrenos de juego son réplicas exactas de los originales.

La evolución que han sufrido los juegos de hockey es parecida a la que vivió ésta disciplina tras *saltar el charco* hace más de 100 años y convertirse en el deporte sobre pista de hielo más importante del país de las barras y estrellitas. Para este milenio que termina, son muchos los nombres que vuelven mejorados y actualizados. Desde aquellos tiempos en que Mega Drive era la máquina favorita de Electronic Arts las cosas han cambiado mucho de las dos a las 3D. Es el caso de la serie NHL de EA Sports, que celebra el fin del milenio con una versión impresionante en todos sus apartados técnicos.

Esta nueva edición que nos regala la EA Sports es un espectáculo visual con todos los jugadores y estrellas de la liga americana caracterizados y perfectamente modelados, además de contar con unos estadios recreados de una forma y manera apabullante partiendo de las edificaciones reales. La versión de PlayStation olerá casi igual, aunque como es lógico con un nivel menos grandioso en el apartado visual. La segunda propuesta para pasarnos las Navidades jugando al hockey viene por parte de Fox Interactive. «NHL Championship 2000», al igual que el homónimo de EA Sports, es impresionante a nivel gráfico aunque menos espectacular en modos de juego. Las reglas típicas, las selecciones nacionales de algunos países y un montón de cámaras son sus principales características junto con la opción multijugador.

Los consoleros que dispongan entre sus filas de una Nintendo64, tendrán en Acclaim Sports su mejor amigo gracias a NHL Breakway 99. El único *pero* que tiene es que salió hace un año y se desconoce la existencia de una versión que tenga el 2000 como apellido. Aún así, es el mejor que existe para los 64 bits de Nintendo.

Nacho



En consolas, los juegos son igual de divertidos.



El juego de Fox Interactive es más divertido que el de EA aunque menos espectacular.



No hay que andar muy fino de vista para comprobar la calidad gráfica de este NHL...



Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

15 JORNADA 12/12/99
Alavés - Betis
Espanyol - Valladolid
Racing - Real Madrid
Zaragoza - Numancia
Celta - Athletic
Real Sociedad - Deportivo
Rayo Vallecano - Málaga
Atlético - Valencia
Sevilla - Barcelona
Mallorca - Oviedo

16 JORNADA 19/12/99
Betis - Mallorca
Valladolid - Alavés
Real Madrid - Espanyol
Numancia - Racing
Athletic - Zaragoza
Deportivo - Celta
Málaga - Real Sociedad
Valencia - Rayo
Barcelona - Atlético
Oviedo – Sevilla

17 JORNADA 22/12/99
Betis - Valladolid
Alavés - Real Madrid
Espanyol - Numancia
Racing - Athletic
Zaragoza - Deportivo
Celta - Málaga
Real Sociedad - Valencia
Rayo - Barcelona
Atlético - Oviedo
Mallorca – Sevilla

18 JORNADA 05/01/99
Mallorca - Valladolid
Real Madrid - Betis
Numancia - Alavés
Athletic - Espanyol
Deportivo - Racing
Málaga- Zaragoza
Valencia - Celta
Barcelona - Real Sociedad
Oviedo - Rayo
Sevilla - Atlético



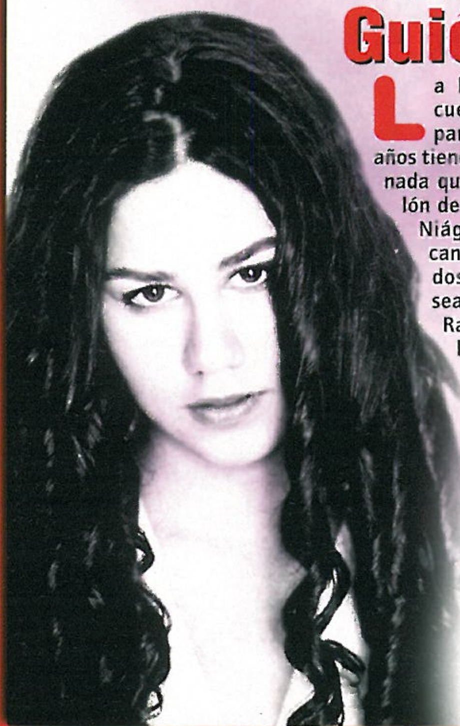
Virtua Striker 2 VR 2000.1

Unas horas antes de cerrar el número que tenéis en vuestras manos, Sega decidió alegrarnos el día con una versión inacabada de su título de fútbol más importante: «Virtua Striker 2 VR 2000.1». El planteamiento es mucho más arcade que lo visto en «Sega WorldWide Soccer 2000» para Dreamcast o el «ISS PRO Evolution» de Konami para PlayStation, mostrándose más rápido y divertido. El platenamiento gráfico es alucinante, presentando jugadores de diferentes selecciones perfectamente caracterizados y con un tamaño que acongoja. Su salida está prevista para el mes de febrero y hay que seguir muy de cerca...

JUEGOS & Música

TAMARA

Guión para una película



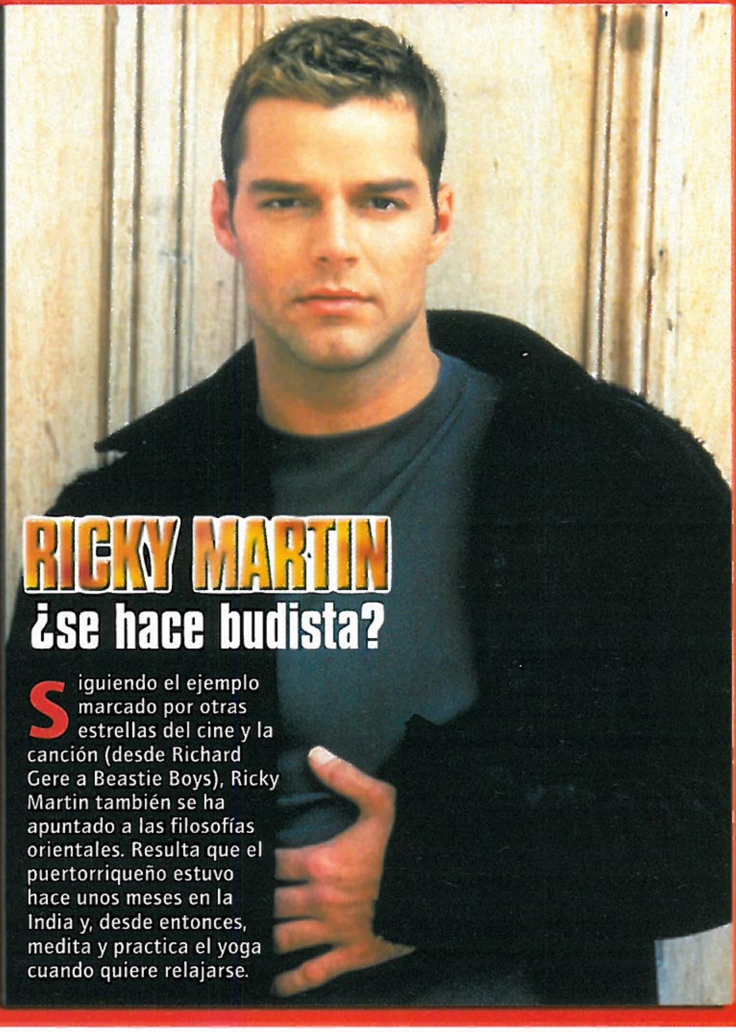
La biografía oficial de Tamara cuenta con muchas papeletas para ser llevada al cine. Quince años tiene la niña y un chorro de voz sin nada que envidiar a un posible canalón de desagüe de las cataratas del Niágara. Seguramente por eso canta rancheras, boleros y parecidos desgarros latinos, aunque sea nieta de otro chorro de voz, Rafael Farina, más enraizado en las tradiciones musicales españolas.

Ha visitado, concursado y/o participado en multitud de programas de televisión para darse a conocer, sin considerar importante que la mayoría fueran nocivos para la salud mental del espectador ("Menudas Estrellas" de Bertín Osborne donde una vez se disfrazó de Pocahontas y otra imitó a Laura Pausini, "Esa copla me suena" que presentó en TVE María del Monte, una gala navideña de Antena 3, "Bravo Bravísimo" en Tele Cinco, "Con otro aire" en Canal Sur).

Y finalmente ha grabado su primer álbum, «Gracias», que a la primera semana ya era disco de oro en España, que desde su aparición está en los lugares de privilegio de las radio-fórmulas (no es casualidad que «Gracias» sea fruto de un acuerdo entre los dos grandes grupos empresariales que dominan esta forma de difundir la música por las ondas en nuestro país), que está colocado en las más vistosas estanterías de los grandes almacenes...

En los círculos más cercanos a Tamara no gusta que sea considerada una niña prodigio pero en cuanto protagonice una película, su biografía se asemejará mucho a la de gente como Marisol, Joselito, Ana Belén y tantas y tantas joyas precoces de la canción que ha traído al mundo la latinidad.





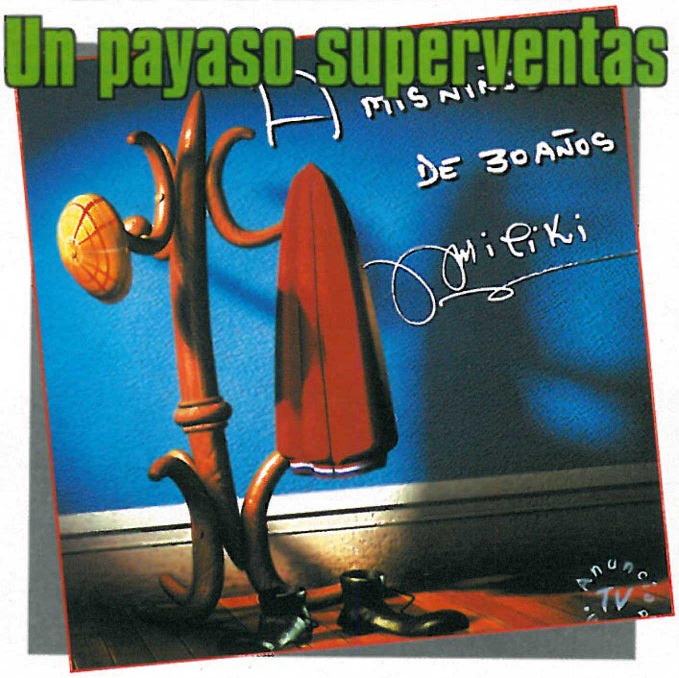
RICKY MARTIN

¿se hace budista?

Siguiendo el ejemplo marcado por otras estrellas del cine y la canción (desde Richard Gere a Beastie Boys), Ricky Martin también se ha apuntado a las filosofías orientales. Resulta que el puertorriqueño estuvo hace unos meses en la India y, desde entonces, medita y practica el yoga cuando quiere relajarse.

MILIKI

Un payaso superventas



A la vejez viruelas. Miliki, payaso de la tele hace mogollón de años y patriarca artístico de la familia Aragón, ha grabado un disco, «A mis niños de 30 años», que ha sido el más vendido en este país durante varias semanas por encima de santones y rutilantes estrellas pop. En las compañías discográficas andan revolucionados: ¿quién ha comprado este disco, los papás cuarentones que crecieron con Miliki o sus hijos? La solución en algún capítulo de "Expediente X".

Rosendo Mercado Disco de oro



Rosendo lleva muchos años en la música aporreando su guitarra por toda la geografía española y su influencia en el rock nacional es obvia –no sólo ahora en solitario, también cuando estuvo en Leño–; tan obvia que hasta ha recibido homenajes de sus colegas de fatigas, algo extraño en este país. Sin embargo, sus discos nunca eran superventas... hasta ahora. Su último trabajo, grabado en directo en la madrileña cárcel de Carabanchel, ya es de oro por haber superado las 50.000 copias vendidas.

Con la navidad llegan las recopilaciones





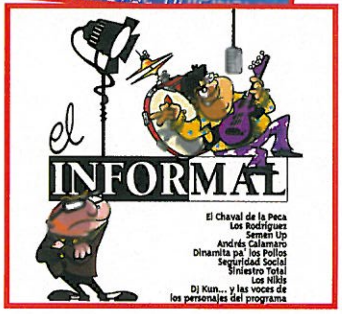
Tiempo de Navidad, tiempo de recopilaciones discográficas. Ninguna época del año tan fructífera como ésta para lanzar al mercado colecciones de canciones que, salvo tan honrosas como escasas excepciones, responden única y exclusivamente a criterios comerciales (lo cual no sería negativo si no fuera porque los aspectos relacionados con la música parecen brillar por su ausencia). ¡Qué se le va a hacer!, por lo menos resuelven ese regalo para el familiar de turno tan difícil de contentar.



Los programas de radio y televisión dan mucho juego («Clásicos Populares Infantiles», «El informal», «Impacto TV»), aunque los temas de los discos no suenen en los susodichos espacios ni por equivocación.

Que en el mismo lote vaya más de un CD es habitual, pero «Las 101 mejores canciones del Planeta Tierra» ya incluye cinco, así que si la progresión sigue en aumento, como es lógico suponer, pronto habrá que ir a la tienda con una grúa para poder transportar los discos.

Hasta las distribuidoras alternativas e independientes se han apuntado al carro («UniverSonoro», «Verano del 99», «Akuarela de éxitos»). Además, cuando alguna colección se vende mucho un año, al siguiente tendrá su secuela: «UniverSonoro» ya va por la quinta, «Puzzletron» por la séptima, «100% Black» por la tercera, «Playstation» por la segunda. El reclamo de las mejores canciones de la temporada es, también, apuesta segura («Boom 99», «Todo Éxitos»), aunque con tal de llamar la atención del posible comprador todo vale: los videojuegos («Playstation 2»), las chicas («Divas»), el amor («Best of love 2»), el fin del milenio («Disco 2000»), el baile («La ruta del bakalao 2», «Bailando como lokos»)...



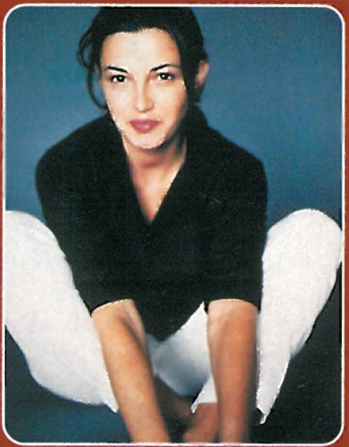
Textos: Santiago Erice

PET SHOP BOYS, GIRA EN ESPAÑA PARA EL 2000

El dúo Pet Shop Boys vendrá a nuestro país en enero para ofrecer una serie de espectáculos en varias ciudades. Estos conciertos, en aforos importantes, servirán a la pareja para promocionar su álbum más reciente, titulado «Nightlife».



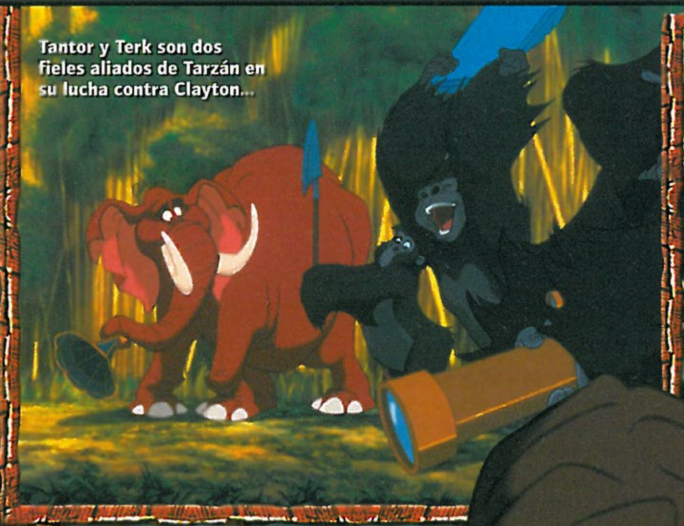
MÓNICA MOLINA, OTRA QUE PRUEBA SUERTE CON LA CANCIÓN



A la saga de los Molina *les va la marcha* de la canción, aunque obtengan sus principales ingresos del cine. Ya probó con poca fortuna la más conocida de la saga, Ángela; ahora le ha tocado a su hermana Mónica, y en su disco de debú se pueden encontrar desde fados hasta boleros. Que nadie olvide que el padre de ambas es un ilustre de la tradición hispana, Antonio Molina.



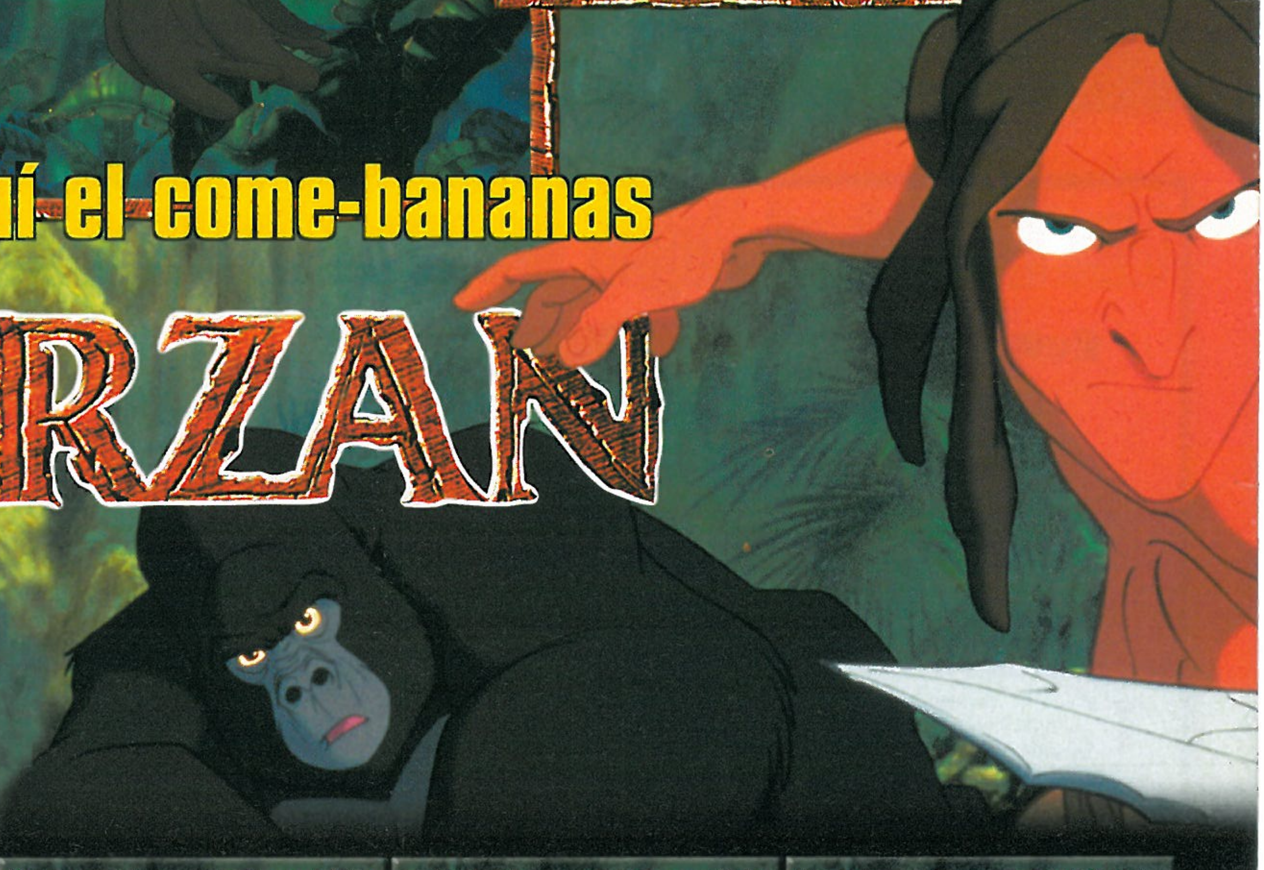
La juventud de Tarzán será una continua aventura por ganarse el respeto de los demás gorilas...



Tantor y Terk son dos fieles aliados de Tarzán en su lucha contra Clayton...

Ya está aquí el come-bananas

TARZAN



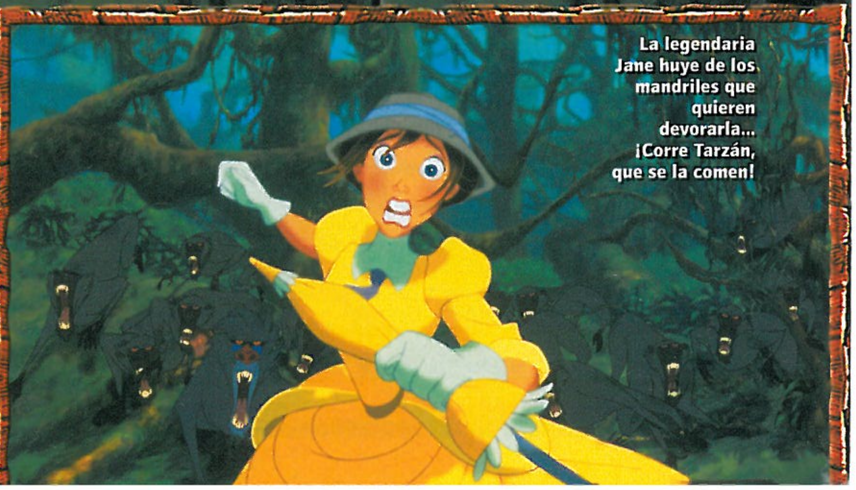
Los 150 millones de dólares que la factoría Disney se ha gastado en su trigésimo séptimo largometraje de animación, «Tarzán», van a ser una excelente inversión. A día de hoy, y sólo considerando la recaudación obtenida en las salas cinematográficas de Estados Unidos, ya se ha superado con creces dicha cifra.

La Disney ya se había inspirado en un relato de Rudyard Kipling para crear uno de sus mejores largometrajes de animación, «El libro de la selva», pero su más reciente historia de niño criado por animales es muy diferente: menos musical –aunque haya contado con Phil Collins para elaborar una banda sonora que ya es un éxito en medio mundo– y con un argumento menos infantil; además, la evolución de las técnicas de animación también se refleja en el resultado final del producto. Tarzán es un personaje que creó el norteamericano Edgar Rice Burroughs en 1912. Después de haber trabajado como vaquero, probado fortuna como buscador de oro, cabalgado en el mítico Séptimo de Caballería del Ejército de los Estados Unidos o vendido sacapuntas para ganarse la vida, entre otros oficios diversos; Burroughs comprobó un día, ¡oh, milagro!, que escribir a mano relatos en trozos de papel viejos era más rentable económicamente: la revista All-story Magazine pagó 700 dólares por uno titulado «Tarzán de los monos» y lo publicó por entregas. Fue la primera de las 23 novelas con "el hombre de la selva" como protagonista.

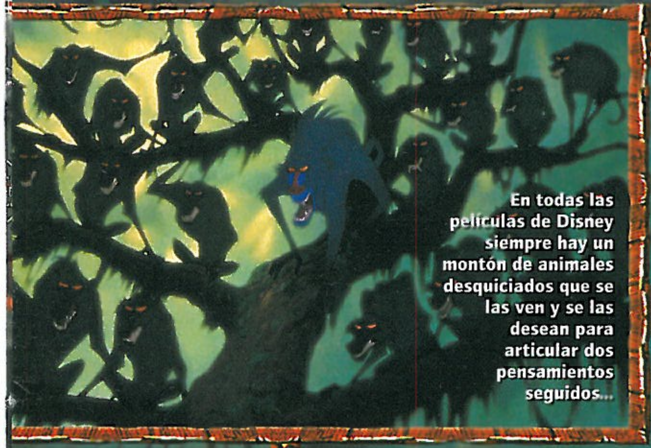
Pese a que pudiera parecer lo contrario, Burroughs jamás pisó el continente africano, aunque sí que había leído las memorias del explorador Stanley, y las obras ambientadas en la India colonizada por los británicos de Rudyard Kipling; un bagaje más que suficiente para crear el personaje si se contaba con la suficiente imaginación. Gracias a ello el escritor se convirtió en millonario, y hasta consiguió que una localidad californiana fuera bautizada como Tarzana tras la convocatoria de un referendum entre sus vecinos.

La literatura, el cómic (en este último terreno de la mano de artistas como Hal Foster, el primero que lo dibujó, o Burne Hogarth) y la televisión (con Ron Ely en el papel del héroe a finales de los sesenta, o más recientemente con Wolf Larson o Joe Lara) convirtieron a Tarzán en un personaje muy popular, pero ningún medio como el cine ha sabido sacarle tanto provecho. La primera vez que se asomó a la pantalla grande fue en 1918, en versión muda y con un Elmo Lincoln como protagonista que, pese a lo estrafalario de su atuendo de piel de leopardo, era tan cachas que en Hollywood se corrió la voz de que durante el rodaje había estrangulado a uno de los leones con sus propias manos. Curiosamente, quince años después el mismísimo Clark Gable sería rechazado para encarnar a Tarzán porque era demasiado esmirriado.

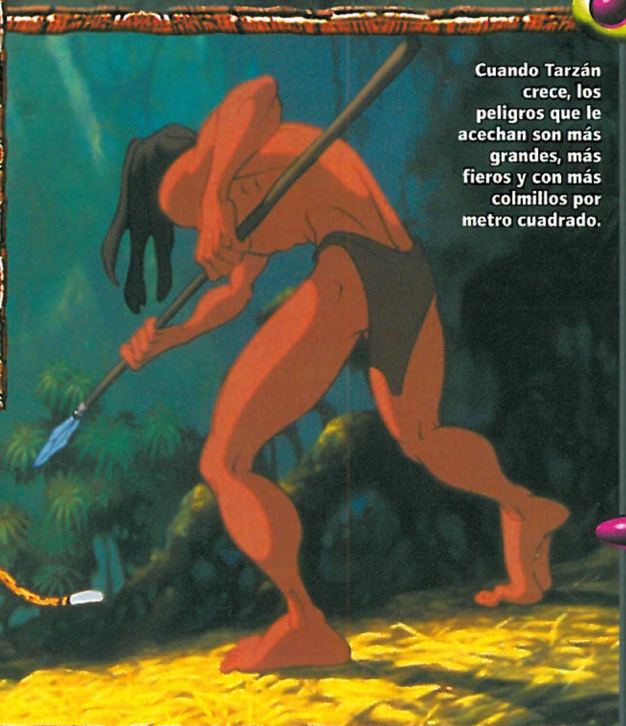
El más famoso hombre-mono de la historia del cine hasta la fecha ha sido Johnny Weissmuller. Después de ganar cinco medallas olímpicas nadando –fue el primer hombre en bajar del minuto en los 100 metros–, y como este deporte todavía no era profesional, tenía que ganarse la vida enseñando sus musculitos a las niñas ricas en un hotel. Como actor era una nulidad, hasta el punto de que se ordenó a los guionistas que redujeran sus diálogos a la mínima expresión –ya



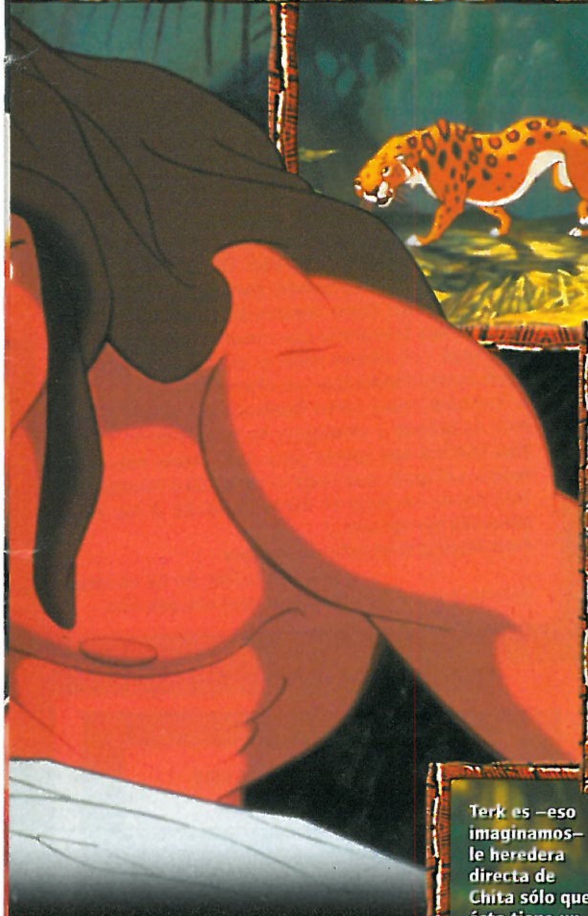
La legendaria Jane huye de los mandriles que quieren devorarla... ¡Corre Tarzán, que se la comen!



En todas las películas de Disney siempre hay un montón de animales desquiciados que se las ven y se las desean para articular dos pensamientos seguidos...



Cuando Tarzán crece, los peligros que le acechan son más grandes, más fieros y con más colmillos por metro cuadrado.





El elefante Tantor tiene la costumbre de sacar a Tarzán de los múltiples problemas que le acechan...



Terk es –eso imaginamos– le heredera directa de Chita sólo que ésta tiene un *peinado punk mu moderno.*

sabéis el popular: "Tú Chita, yo Tarzán"–, pero sus músculos le convirtieron en el tipo idóneo para el papel, tan idóneo que Weismuller rodó doce películas y murió en un psiquiátrico creyendo ser el personaje.
Hoy pudiera parecernos ridículo, pero las aventuras de Tarzán han tenido que lidiar en múltiples ocasiones con la censura. A los garantes de la moral y las buenas costumbres les escandalizaba el tamaño del taparrabos de Tarzán o de los bikinis de Jane, así que las peleas por un centímetro arriba o debajo de telita era habituales en los años cincuenta. También la censura obligó al matrimonio entre Jane y Tarzán, vivir juntos sin casarse era pecado y mucho más siendo padres de un niño. Años después la actriz Bo Dereck luciría su escultural cuerpo diez y resultaría ser lo único atractivo de su aburrida versión; algo que ni siquiera han conseguido las múltiples pelis pornos con el hombre mono como reclamo, en una de las cuales el hijo de Johnny Weissmuller llegó a doblar la voz y el grito de Tarzán popularizado por su padre.
La relación española con el personaje se limita a asuntos más propios de la prensa rosa: la hoy baronesa Tyssen, Carmen Cervera, estuvo en su día casada con uno de los tarzanes más famosos, el cachas y ligón Lex Barker. No es que la anécdota aporte mucho a la historia, pero qué le vamos a hacer, como los españolitos eran bajitos y tripudos no conseguían el papel protagonista, reservado a los cachas.
La versión animada que la Disney ha creado del mito de Tarzán es bastante fiel al original ideado por Borroughs, aunque con los típicos toques de la factoría (música, humor, aventuras, moralina). Glean Keane se ha encargado de supervisar hasta el mínimo detalle la animación de Tarzán: desde las trenzas rastas hasta el paralelismo entre el surf y sus desplazamientos en liana por la selva. También está detrás de los personajes secundarios: Jane, el profesor Porter, el cazador Clayton, los gorilas Kala y Terk o el malvado Kerchak. Además, habría que destacar la utilización del "Deep Cavans", un programa informático creado para esta película que da profundidad y una sensación tridimensional a los dibujos o, dicho de otra forma, realismo a las imágenes.

Santiago

«Pokémon» The First Movie

Mientras padres, que ya olvidaron que ellos también coleccionaron cromos y se los jugaron a la palma, psicólogos, a la caza y captura de enfermos imaginarios a quien tratar, y periodistas sin noticias sensacionalistas, alertan sobre los peligros de los personajes del «Pokémon», el éxito de Pikachu, Cubone, Gengar y compañía crece y crece en todo el mundo. Ya no son sólo los cromos, el juego para la Gameboy o los muñequitos de plástico que regala una conocida cadena de hamburguesas; en USA se ha estrenado también la película (pronto vendrá a España) y los chavales tomaron los cines por asalto.

Schwarzenegger se apunta al fin del mundo

Además de una anatomía floreciente, un corazón pachucho y uno de los caretos más inexpresivos de la historia del cine, no hay duda de que



Arnold Schawarzenegger posee un indudable talento comercial a la hora de elegir sus películas. «El fin de los días», recientemente estrenada en nuestro país, no olvida toda la parafernalia que se ha creado en torno al fin del milenio y va de anticristos, el mundo que se acaba y demás tópicos mítico-supersticiosos tan de actualidad últimamente.

«El Gigante de Hierro»

La amistad entre unos niños y un enorme y misterioso robot, o los prejuicios y paranoias de los adultos son algunos de los temas que trata «El gigante de hierro» un largometraje de dibujos animados basado en "The Iron Maiden" (se refiere al libro infantil de Ted Hughes, no a la banda de heavy metal). Una historia bonita para reír, llorar y practicar el toque tierno y sentimental.

Las páginas del Lector

Este mes estamos cargaditos de cosas divertidas para vosotros. Nuestros amigos Joy y Stick la vuelven a liar con el pretexto del fútbol, los lectores Carlos Alonso de Vigo y Antonio García-Alcalá de Murcia se han marcado dos *peachos* de comentarios sobre dos títulos importantísimos: «Metal Gear Solid» y «Final Fantasy VIII». Y para terminar os presentamos nuestro concurso de disfraces para que todos lo pasemos en grande...



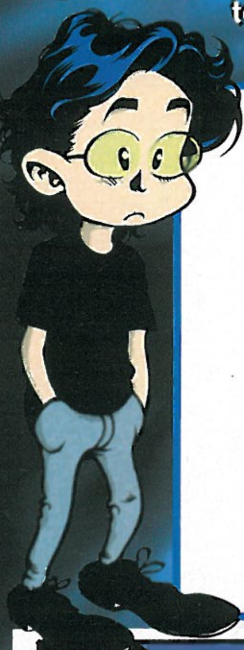
¡Gran Concurso de disfraces!

Éstos que véis aquí son los dos redactores pandero de la revista: Gustavo y Nacho, alias, Gustavix y Nachetex. Con eso de que se ha estrenado la película de Astérix y Obélix se han disfrazado con las pintas de los dos héroes galos.

Ésta foto es un ejemplo de lo que podéis hacer para nuestro... ¡¡GRAN CONCURSO DE DISFRACES DE JUEGOS & CÍA.!! Si queréis participar, sólo tenéis que disfrazaros como vuestro personaje favorito y haceros una fotografía que inmortalice tan insigne momento –no ocurre nada si os vestís como Lara Croft aunque seáis todo un *chicomacho*–.

El concurso tiene como finalidad que nos lo pasemos en grande y conseguir, de paso, una de nuestras muchísimas gorras para que *fardéis* más que nunca. ¡Alegría, que llega el carnaval y no está de más hacer un poco el *héroe* imitando a los más valientes personajes...!

Para participar escribir en el sobre Concurso de disfraces Juegos & Cía. a la dirección de la revista. ¡Suerte, valor y a disfrazarse!, que son dos días.



Joy y Stick



Fútbol, siempre fútbol. Ni siquiera nuestros pequeños jugones Joy y Stick se han conseguido librar del deporte rey. En esta aventura veremos a Stick enumerando todas las magníficas posibilidades de su nuevo simulador de *soccer* a sus estupefactos amigos. Stick debería saber que es recomendable, de vez en cuando, jugar un partidito de fútbol para bajar kilos y, sobre todo, descansar de tanto videojuego...

Isidro + Roger



Los justicieros de Juegos & Cía.

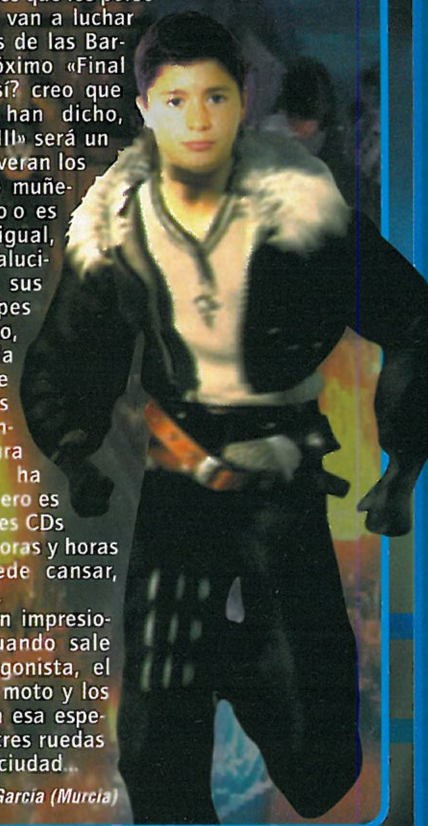


Mi juego preferido es «Metal Gear Solid» sin ningún tipo de duda. Repasa al resto de los juegos en originalidad, que le copió o al menos le intentó copiar «Syphon Filter», pero el juego de Sony no le llega a la suela de los zapatos. También en argumento del juego, jugabilidad a tope, sonido excelente, diversión... no hablo de gráficos porque ya he visto los de «Final Fantasy VIII» y me quedé alucinado.

LLevo cuatro años con la PlayStation y es el mejor juego de gráficos que ví. «Metal Gear Solid» los tiene muy buenos pero no llega a los de «Final Fantasy VIII». Volviendo a hablar de la jugabilidad del juego de Konami yo le daría un 9.9 por no decir un 10. Lo mejor es que no te puedes quedar atascado como en otros juegos, por la buena idea del codec, aunque en algunas partes hay que ser inteligente. Personalmente, quería decir que la denuncia que le intentaron meter por lo del diazepan me parece una tontería. ¡Larga vida al Señor Solid Snake!

Carlos Alonso (Vigo)

Los justicieros de Juegos & Cía.



Quería hacer una crítica sobre el juego «Final Fantasy VII». Es un título que está muy bien hecho, pero lo malo es que los personajes cuando no van a luchar parecen muñecas de las Barbies. ¿En el próximo «Final Fantasy» será así? creo que no, según me han dicho, «Final Fantasy VIII» será un éxito y ya no se veran los personajes como muñecas, ¿eso es cierto o es mentira? da igual, mientras pueda alucinar con todas sus magias y golpes estaré satisfecho, por no hablar de la impresionante historia que nos acompaña durante toda la aventura Este juego me ha gustado mucho pero es muy difícil, los tres CDs están llenos de horas y horas de juego y puede cansar, pero me da igual.

Las imágenes son impresionantes como cuando sale Cloud –el protagonista, el rubiales– con la moto y los demás se van en esa especie de coche de tres ruedas o cuando sale la ciudad...

Antonio García (Murcia)

Ganadores de los concursos mes de Noviembre

Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuna! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

19 Posters de Castlevania

Mario Meléndez Balaguer	Madrid
Nuria Martinez Bravo	Burgos
Héctor de Paz Carmona	Tenerife
Marcos Pérez Carrasco	Valladolid
Silvia Domínguez Mijanes	Asturias
Jenny Sorli Rodriguez	Valencia
Rafael Bravo Corrales	Madrid
Juan de Dios Carretero Parias	Córdoba
Carlos Zarzo Torralba	Valencia
Carlos Pulla Morales	Ciudad Real
Samuel Mayo Elías	Barcelona
Bruno Puente Marín	León
Christian Morán Calles	Madrid
Jesus Ramón Selva Sucor	Albacete
Javier Llopis Boluda	Valencia
Pedro Fuentes del Amor	Murcia
Eric Rial Medina	Barcelona
Rubén Chacón Martínez	Cuenca
Victor Fontana Romero	Barcelona

20 Barajas Dungeon Keeper 2

Inmaculada García Guiral	Cádiz
Daniel Sánchez Crespo Santos	Madrid
Javier Martínez Gilgado	Sevilla
Luis Patiño Ruiz	Córdoba
Luis Puente Marín	León
David Zamorano Menéndez	Aranjuez
Carlos Pulla Morales	Ciudad Real
Antonio Piñana Álvarez	Barcelona
Elvis Font Pacheco	Girona
Daniel Pérez Cereceto	Sevilla
Lucas Freire Acha	Lugo
Josep M. Ripol Martí	Tarragona
Rubén López Fernández	Toledo
Luis Fernández-Cavada Andrés	Madrid
Carlos Zarzo Torralba	Valencia
Jose Antonio Jaén Morcillo	Albacete
Egoitz Fernández Agüeroi	Álava
Ignacio Sánchez Moreno	Granada
Jesus Manuel Macías Ruiz	Huelva
Ismael Coto Serrano	Asturias

5 Naves Navoo Fighter

Luis Fernández Cavada Andrés	Madrid
Abel Fuster López	Girona
Pascual Aparicio Tartajada	Valencia
Carlos García Salas	Madrid
Manuel García Yáñez	Madrid

5 Vídeos Dr. Slump

Manuel Fernando Suárez Marquez	Huelva
Fernando Hermida Rodriguez	Pontevedra
María Giner Olcina	Alicante
Lucía Domínguez Domínguez	Pontevedra
Javier Iglesia Guinea	Madrid

El Guardián de las Tinieblas

Albert Vilá Gómez	Girona
Imanol Cosmes Sedano	Álava
Daniel Hernández Alcojor	Madrid
Carlos Errondosoro Beltrán	Guipuzcoa
María Marro González	Barcelona

4 Figuras C&C Tiberian Sun

Juan José Pisa Flores	Barcelona
Guillermo Portillo García	Cádiz
David Delgado Luna	Sevilla
Monserrat González Debem	Barcelona

5 Nintendo Game Boy Color

Ahirán Jesús Alfonso Pérez	Tenerife
Miguek Boltrán Mateo	Valladolid
Ángel Prempeh Herraiz	Barcelona
Antonio García Gómez	Barcelona
Jorge Gutierrez Rodriguez	Las Palmas

10 Agendas con radio KO 6003 R.

Juan Antonio Díaz Hernánz	Badajoz
Iker Polaína López	Guipuzcoa
Fernando Rodriguez Domene	Alicante
Pedro Pizarroso Solera	Valencia
Marco Pantoja Gallego	Madrid
Aday Domínguez García	Las Palmas
David Valdivia Guillén	Sevilla
Jose Manuel Larrubia Sierra	Granada
Lucas Freire Acha	Lugo
Bernardo García Vila	Valencia

5 Space Clash para PC

David Valdivia Guillén	Sevilla
Luis Bello Barbuzano	Tenerife
Ángeles González Rodriguez	Lugo
José A. Gato Frutos	Madrid
Juan Manuel González López	Madrid

10 Relojes C&C Tiberian Sun

Julio Iglesias Llorena	Madrid
Juan Castro Pérez	Pontevedra
David Aranco González	Barcelona
David Campaña Barca	Madrid
Eva María Pérez Martínez	La Coruña
Raul Gutierrez Díaz	Almería
Daniel Serrano Fuentes	Almería
David Martín Sebastián	Zaragoza
Francisco José Delgado Vega	Madrid
Almudena Pérez Pérez	Madrid

10 Figuras de acción: Aventuras de Lara Croft

Jaime Aranaz Tudela	Madrid
Edgar Poues Mendez	Valencia
Eduardo Barragan Quintanilla	Leon
Jorge A. Camacho Gutierrez	Madrid
Rafael Morales Rodriguez	Almería
Carlos Riera Guasch	Baleares
Javier Navas Perez	Navarra
David Esguevilla Surbon	Palencia
Gabriel Magaño Calero	Madrid
Alejandro Aparicio Chamarro	Valencia



Staff

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Pascal J. Marín

Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García

Redactor Jefe
José Luis Sanz

Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice, Daniel Turienzo

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Robert Sandmann

Editora del Área de informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Jefa de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.

Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Ya vienen los Reyes

Este mes os hemos preparado un *popurrí* de varios juguetes que os pueden ser de gran utilidad para ese regalo a la novia que siempre se os olvida o para que este año los Reyes Magos *vengan cargaditos*...



Optimal Optimus

Con este nombre –que más bien parece un acertijo–, Hasbro nos ofrece el robot más impresionante de la serie Beast Wars. Con luces electrónicas y todo tipo de armas, Optimal Optimus tiene cuatro tipo de transformaciones diferentes que le hacen especial. El precio de este *roboz* es de 6.817 ptas. y se puede comprar en tiendas de juguetes y grandes almacenes.



Se te cruzarán los cables

El antiquísimo Scrabble en una versión que trae a sus *fans* el tablero y las fichas –por supuesto–, más un útil cuaderno para escribir los puntos y una bolsa para guardarlo todo. Scrabble es una gran elección si nuestras tardes lluviosas van a ser en familia. Cuatro jugadores para unas apasionantes partidas llenas de palabras cruzadas donde si conseguimos construir el vocablo más largo seremos los vencedores. Pídetelo estas Navidades y te convertirás en un verdadero *as* del idioma español. Aprenderás... por sólo 4.400 ptas.



Epi y Blas... ¡vaya parejita!

Con el nombre de mi primer amigo, Mattel trae a Epi y Blas en una edición indicada para los bebés ya que tienen un tacto muy suave y un tamaño ideal.

Si recientemente has tenido un hermanito, no hay nada mejor que hacerle éste pedazo de regalo para que cuando sean mayores te lo agradezcan...

Como todos sabemos, los bebés manchan mucho, por lo que se pueden meter en la lavadora y después pasarlos por la secadora sin que tengas ningún problema. Y todo ésto por el increíble precio de 1.900 ptas. cada uno. ¡Serás el rey de la casa!



Quida da dueda de mi doca

Con estas cuatro ruedas impresionantes, Super Rebound de Tyco R/C permite realizar cualquiera tipo de acrobacia incluidos los accidentes más aterradores. Su precio es de 34.000 ptas. y puedes elegir entre dos tipos de vehículos: 27 y 40 Mhz.



Barbie Princesa

La muñeca favorita de todas las niñas de este planeta. En esta versión podremos jugar con Barbie como si fuera una auténtica princesa gracias al vestido rosa satén y a sus perfectos complementos. Entre ellos destacan la corona, una gargantilla y unos pendientes dorados. Esta Barbie está enfocada para las más pequeñas y cuesta 3.400 ptas. ¡Todo un regalazo!



La mascota interactiva

Aunque ya llevan bastante tiempo en el mercado, los Furbys siguen triunfando. Si aún no lo conoces, debes saber que puede verte, oírte e incluso darte besos. Con un lenguaje muy peculiar tendrás que cuidarle hasta que aprenda el nuestro. ¡Ah! no existen dos Furbys iguales y además, su personalidad tampoco lo es... ¿precio?: 7.990 ptas.

Juegos & Cía. Sortea: 5 Comic de Star Wars



Bases en la página 90.


GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
HOBBY PRESS
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO... (escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Camisas Radical Drive (dinamic)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



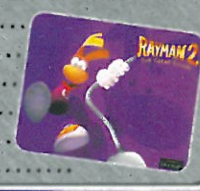
5 Gungan: Un nuevo Mundo para PC (Ubi Soft)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Alfombrillas de Rayman 2 (Ubi Soft)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



1 Volante para PSX (Mad Catz, Proein)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



5 Camisetas Rally Championship

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



1 Joystick Panther XL y 1 RDX para PC (Mad Catz, Proein)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



25 Botellas No Fear Mountain Biking (Codemasters)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



1 Tarjeta de sonido Maxi Sound Fortissimo (Guillemot)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Camisetas Indiana Jones (Electronic Arts)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Agendas 2000 Dragon Ball GT (Norma Editorial)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



5 Comics de Star Wars (Norma Editorial)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



El mejor juego del mes (Juegos & Cía)

El mejor juego es:
Plataforma:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: Fecha de nacimiento:



BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 14 de Enero del 2000. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 21 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

Juegos & Cía. Suscripciones

RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.200 pesetas (12 números x 350 pesetas) recibe de regalo esta estupenda «Figura de Acción» de la colección Aventuras de Lara Croft de Bandai.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.360 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 280 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


CHRISTIAN
CLAVIER
ROBERTO
BENIGNI
GÉRARD
DEPARDIEU
Astérix & Obélix
CONTRA CÉSAR
Basado en la película de CLAUDE ZIDI
Diálogos de GÉRARD LAUZIER
¡POR TUTATIS!
LA BARBARIE GALA LLEGA A TU PC
Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 724 90 81
Friendware
www.friendware-europe.com
CD-ROM
PC
cryo
INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
Copyright © MCMIC Cryo Interctive Entertainment. Todos los derecho reservados.
DPI Comunicacion